Grande Maestro Ramas

18

L'ALBA DEI DRAGONI



JOE DEVER

lupo solitario

librogame®

A Rick, Nancy e Amy (Ca.)

ISBN 88-7068-540-3
Titolo originale: «Lone Wolf - Dawn of the Dragons»
Prima edizione 1992, Red Fox Children's Books

Illustrazione di copertina: Peter Andrew Jones,

via San Francesco, 62 Tel. 040/637969 - 637763 Fax 637866
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

L'ALBA DEI DRAGONI

JOE DEVER

illustrato da Brian Williams
tradotto da Laura Pelaschiar



Edizioni E. Elle

IL MAGNAMUND CENTRO-SETTENTRIONALE





OGIA
XANAR
ZAMAN
HELGOR
SCHAAN
MAGADOR
VAKOVAR
LUKOS
BRIONA
TELT
KAON
SOLD
Il Dwarg
SYADA
DELDEN
KRON
LUYEN
BAIS
THARRO
RIOMA
CHANZ
PHOENA
DUADON
NURSHA
ABISKO
ELDENORA
NOHL
TALESTRIA
TAKIS
KONOS
OREDAL
GORA
LUDROM
TRUSK
F. Kaam
NAHSOR
F. Relami
F. Storn
KALMA
VELLINO
GARTHEN
HOLONA
FARRI
VANAMOR
TENZHA
SCADE
PALMYRION
STONEWATCH
LUNA
MOGARUITH
LITARI



REGISTRO DI GUERRA

ARTI SUPERIORI NOTE

1
2
3
4
5*
6*
7*
8*
9*

ZAINO (massimo 10 Oggetti)	PASTI
1	
2	
3	
4	- 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare
5	
6	BORSA (massimo 50 Corone d'Oro)
7	
8	
9	
10	

COMB = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA

*Un'Arte Superiore in più per ogni avventura di Grande Maestro Ramas portata a termine

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA RESISTENZA

LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO DI GRANDE MAESTRO



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte Superiore della Guerra in una di queste armi + 5 punti COMB.

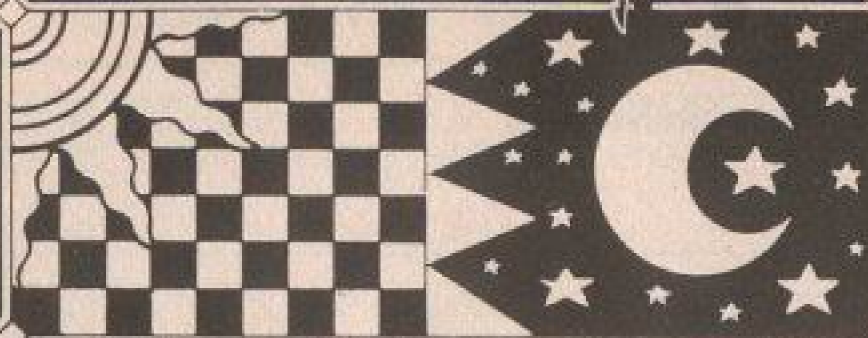
ARTI SUPERIORI DELLA GUERRA

PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA E FRECCE

Faretra	Numero di frecce
SÌ / NO	







uesto diploma attesta che

è un Grande Maestro Ramas



INDIETRO NEL TEMPO...

Tu sei Lupo Solitario, Grande Maestro Ramas, l'ultimo dei Signori Ramas di Sommerlund e unico sopravvissuto del massacro che ha annientato il Primo Ordine della casta guerriera alla quale appartieni.

È l'anno PL 5077, e ventisette anni sono passati dal giorno in cui i tuoi coraggiosi compagni hanno incontrato la morte per mano dei Signori delle Tenebre di Helgedad. Questi campioni del male, inviati da Naar, il Re delle Tenebre, a distruggere il fertile mondo del Magnamund, sono stati anch'essi distrutti. Avevi giurato di vendicare l'assassinio dei Ramas, e hai mantenuto la tua promessa: sei stato tu, infatti, a causare la loro rovina, infiltrandoti da solo nel loro orribile dominio, il Regno delle Tenebre, a provocare la distruzione del loro capo e dell'infernale città di Helgedad, il centro del loro malefico potere.

All'alba della loro distruzione, il caos più totale si abbatté sugli eserciti del Regno delle Tenebre, i quali fino a quel momento si erano tenuti pronti per dare inizio alla conquista di tutto il Magnamund. Alcune delle fazioni che formavano quest'enorme esercito, e più specificamente i barbari guerrieri Drakkar, cominciarono a combattersi l'un l'altra per impossessarsi del controllo totale. Il disordine si trasformò ben presto in una vera e propria guerra civile, la quale permise agli eserciti delle terre libere del Magnamund di riprendersi e di lanciare una contro-offensiva. Con grande abilità, i comandanti degli eserciti del Magnamund ap-

profittarono di quel caos e si assicurarono una vittoria rapida e totale sugli eserciti nemici, numericamente di molto superiori ai loro.

Da cinque anni, ormai, la pace regna su Sommerlund. Sotto la tua direzione, il monastero Ramas, distrutto tanti anni prima, è stato interamente ricostruito e riportato alla sua antica gloria. Ti sei dedicato al compito di istituire un Nuovo Ordine di guerrieri Ramas affinché le arti e le nobili tradizioni dei tuoi antenati potessero venir tramandate nei secoli a venire. La nuova generazione di reclute Ramas è formata da giovani estremamente dotati, nati nell'era delle guerre contro i Signori delle Tenebre in possesso di abilità Ramas ancora non interamente sviluppate. Queste loro abilità verranno coltivate durante il periodo che trascorreranno al monastero; a loro volta, perciò, essi saranno in grado di istruire e di essere d'esempio alle generazioni future, assicurando negli anni a venire stabilità e protezione al tuo paese.

Il tuo raggiungimento del rango di Grande Signore Ramas è stato accompagnato da moltissime soddisfazioni, ad esempio il ripristino dell'ordine dei Ramas e l'imperitura gratitudine dei tuoi compagni Sommerliani. Ma ce ne sono state delle altre, e per lo più del tutto inaspettate: scoprire che dentro di te vi erano delle potenzialità che ti avrebbero permesso di sviluppare le Arti Ramas oltre il livello del Ramastan - fino a quel momento il livello massimo di perfezione al quale un Maestro Ramas potesse aspirare - fu una vera e propria rivelazione. Ciò ti ha dato la forza e l'energia per dedicarti con passione allo studio e alla scoperta di un nuovo sentiero di saggezza e di potere Ramas che nessun Signore Ramas ha mai conosciuto prima di te. Nel nome del tuo creatore, il dio Ramas, e a maggior gloria di Sommerlund e della dea Ishir, hai giurato di raggiungere la punta massima della perfezione Ramas, di ottenere tutte le Arti Superiori di Grande Maestro e di diventare il primo Supremo Maestro Ramas.

Con diligenza e determinazione, ti sei dedicato alla ricostruzione del monastero Ramas e hai organizzato l'addestramento del Nuovo Ordine di reclute. I tuoi sforzi sono stati presto ripagati: nel giro di due anni, le prime reclute sono riuscite a completare i loro studi e a formare un primo quadro di Maestri Ramas, a loro volta in grado di insegnare le loro arti ad altri novizi del monastero. Presto i Maestri Ramas si sono assunti le responsabilità dell'insegnamento, lasciandoti così libero di dedicare più tempo alla ricerca e al perfezionamento delle Arti Superiori di Grande Maestro. Durante questo periodo hai anche ricevuto insegnamenti nel campo della magia da due dei tuoi più cari amici e fidati consiglieri: Banedon, il Capo della Corporazione e guida della Confraternita della Stella di Cristallo, e Lord Rimoah, portavoce del Consiglio Superiore dei Maghi Anziani.

Nel livello sotterraneo più basso del monastero, circa trenta metri al di sotto della Torre del Sole, hai ordinato di scavare e poi costruire una speciale camera con soffitto a volta. In questa sala imponente, edificata interamente con oro e granito, hai collocato le sette Pietre della Sapienza di Nyxator, le gemme del potere Ramas che hai recuperato nel corso della tua ricerca del Ramastan. Qui, immerso nella luce dorata di quelle

pietre luminose, hai trascorso innumerevoli ore alla ricerca della perfezione. Alle volte da solo, altre volte in compagnia dei tuoi due bravi consiglieri - Banedon e Rimoah - ti sei applicato per sviluppare le tue innate Discipline Superiori e per riuscire a carpire i segreti fondamentali della magia bianca e del Regno Antico. In questo periodo ti sei accorto che nel tuo corpo avvenivano dei notevoli cambiamenti: sei diventato fisicamente e mentalmente più forte, i tuoi cinque sensi si sono sviluppati come mai prima, e - forse la cosa più notevole di tutte - ora il tuo corpo invecchia molto più lentamente: adesso, cinque anni di vita corrispondono per te ad un anno soltanto.

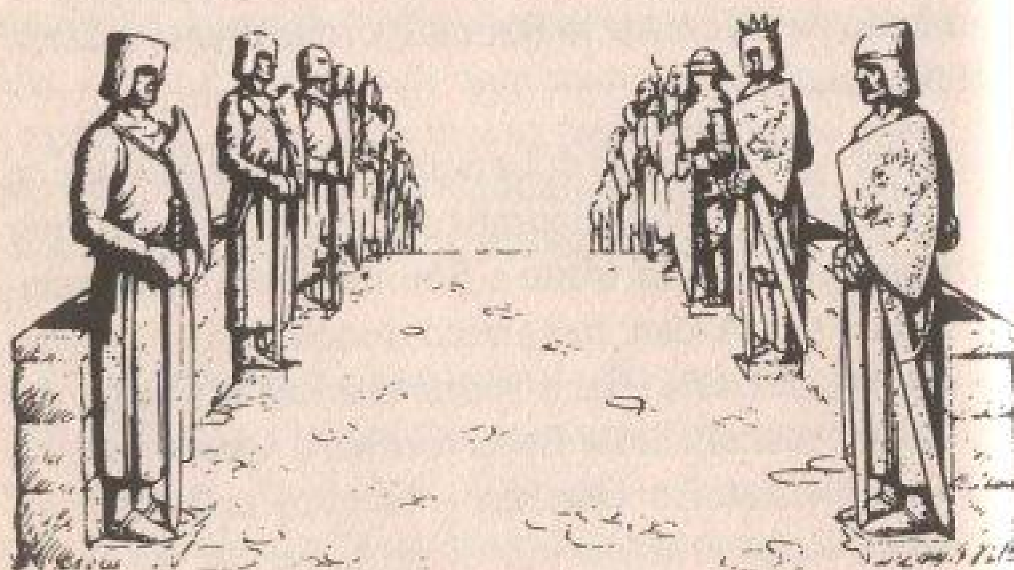
Dopo la tua vittoria sui Signori delle Tenebre, la pace regna vittoriosa, e i popoli delle Terre Libere gioiscono nella consapevolezza che il male che una volta li minacciava è stato finalmente sconfitto. Prontamente i soldati hanno abbandonato le spade in favore delle zappe, gli scudi in favore degli aratri, e i campi che percorrono non sono più quelli di battaglia ma le distese di grano coltivate con cura e abilità. Pochi sono gli occhi guardinghi che scrutano l'orizzonte in lontananza per timore di veder ricomparire i servitori del Male, ma vi è ancora chi continua a vigilare, perché gli agenti di Naar possono nascondersi sotto molte forme, e a Magnamund vi è più di qualcuno che aspetta in silenzio l'occasione di obbedire ai comandi del Male.

Già i tuoi poteri sono stati messi alla prova contro gli agenti di Naar, e in ogni occasione ti sei comportato egregiamente. Ma le tue continue vittorie contro i servitori del dio del Male hanno infiammato il desiderio di vendetta di quest'ultimo. Uno di questi servitori, il potente Signore della Morte di Ixia, stava per rendere schiave tutte le nazioni del Magnamund grazie ad un'arma micidiale forgiata da Naar in persona. Da solo ti sei avventurato nei dominii di ghiaccio del Signore della Morte e hai sfidato il tuo potente nemico in un combattimento all'ultimo sangue, un combattimento da cui ancora una volta sei uscito vincitore. Ma al tuo ritorno dalle terre ghiacciate sei venuto a sapere che Sommerlund era stata attaccata: durante la tua assenza, Naar aveva inviato un esercito di dragoni per distruggere il Nuovo Ordine dei Ramas e, assieme ad esso, la tua terra natale.

Questa è stata per te una notizia terribile. Ad Ixia avevi riportato una vittoria trionfale, ma a quale prezzo? Sai che il Nuovo Ordine dei Ramas può contare su guerrieri formidabili, ma tutti giovani la cui abilità non è stata ancora messa alla prova in un vero e proprio campo di battaglia. Perciò il tuo timore segreto è che i nuovi Ramas siano incapaci di resistere alle forze di Naar: è per questo che hai deciso di tornare il più rapidamente possibile a Sommerlund a prendere il comando del Monastero Ramas e orchestrare le difese del tuo paese.

Alla corte di Re Sarnac di Lencia, nella città di Vadera, il re in persona ti ha assicurato ogni aiuto possibile per farti giungere più in fretta a Sommerlund. Accompagnato da Lord Ardan, tuo amico nonché mago potente della terra di Dessi, vieni scortato a bordo di uno dei più veloci vascelli della flotta lenciana. Questa imbarcazione è diretta a Garthen - la città principale di Talestria - che si trova più di mille miglia ad est di

Vadera. Garthen è la prima tappa del lunghissimo viaggio verso Sommerlund, destinazione lontana più di duemila miglia da Lencia. Mentre sali a bordo, sai che ti stai imbarcando in una lotta contro il tempo, una corsa disperata da cui dipende il futuro del tuo paese e del Nuovo Ordine dei Ramas...



LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Per renderne l'impiego più facile, e poiché con questo libro puoi giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Per più di sette anni, da quando i Signori delle Tenebre di Helgedad sono stati sconfitti, ti sei impegnato a sviluppare ulteriormente le tue doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di cominciare la tua avventura di Grande Maestro, devi controllare il tuo livello di preparazione. Per fare questo, vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino**, e con gli occhi chiusi punta una matita a caso sulla pagina. Se punti la matita su uno 0, vale 0.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 25 e annota il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce 6 dalla Tabella del Destino, scrivi 31 nella casella "Combattività"). Quando affronti un nemico, dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è quindi molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 30 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (per es., se esce 7 dalla Tabella del Destino, hai 37 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a 0 sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati nel corso dell'avventura, ma il punteggio totale non potrà mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo qualche altra avventura di Lupo Solitario (libri 1-17), puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e Resistenza. In questo punteggio sono inclusi anche l'Arte della Guerra, la Medicina e il Raggio Psichico. Soltanto se hai completato con successo le avventure precedenti potrai servirti di queste abilità nel corso delle avventure di Grande Maestro Ramas. Inoltre, puoi conservare anche le Armi e gli Oggetti dello Zaino che avevi alla fine della tua ultima avventura e che devi annotare sul nuovo Registro di Guerra di Grande Maestro (puoi portare solo due Armi, mentre ora ti è permesso di portare fino a dieci Oggetti dello Zaino).

Ad ogni modo, nelle avventure di Grande Maestro Ramas di Lupo Solitario (dal libro n. 13 in poi) puoi portare con te solo i seguenti Oggetti Speciali:

STELLA DI CRISTALLO	ARCO D'ARGENTO DI DUADON
SPADA DEL SOLE	BRACCIALI D'ARGENTO
ELMO D'ARGENTO	COTTA DI FERRO
FODERO DI KORLINIUM	
MAZZA INGIOIELLATA	

LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento per raggiungere il rango di Grande Maestro Ramas sei diventato esperto di tutte le Arti Ramas e Ramastan. Tali arti ti hanno assicurato una formidabile scorta naturale di facoltà e abilità che ti sono state di grande aiuto nella battaglia contro gli agenti e i campioni di Naar, il Re delle Tenebre. Qui sotto troverai indicate brevemente le abilità di cui sei in possesso.

Arte della Guerra
Abilità nell'usare tutte le armi per il combattimento corpo a corpo e gli altri tipi di armi. Padronanza anche dei combattimenti senz'armi. Non subirai nessuna perdita di Combattività nei combattimenti a mani nude.

Controllo Animale
Quest'Arte ti rende capace di comunicare con molti animali e di avere un controllo più limitato sulle creature ostili. Ti permette inoltre di servirti degli animali dei boschi come di guide e di bloccare il senso dell'odorato delle creature non intelligenti.

Medicina
Con quest'Arte puoi recuperare punti di Resistenza persi in combattimento (sia da te stesso che da altri). Puoi anche neutralizzare gli effetti delle sostanze velenose e delle tossine. Puoi anche curare le ferite più gravi.

Sparizione
Grazie a quest'Arte puoi mascherare l'odore e il calore del tuo corpo, nasconderti, camuffare i rumori quando sei in movimento e alterare alcune caratteristiche minori del tuo corpo.

Fiuto
Questa tecnica ti permette di procurarti del cibo in un ambiente selvaggio; di aumentare la tua destrezza; di intensificare la vista, l'udito, l'odorato e di vedere chiaramente anche al buio.

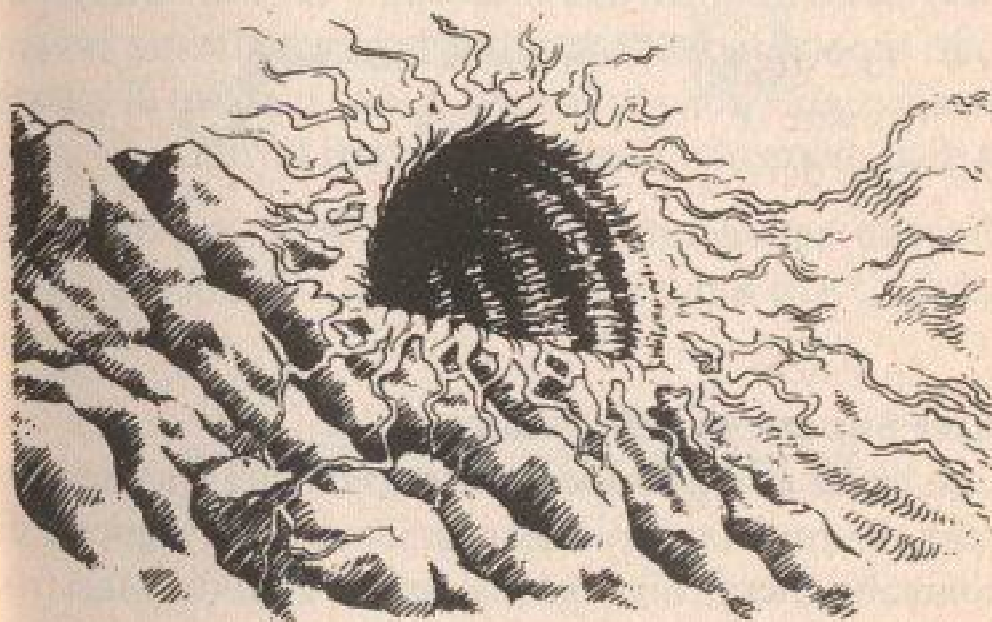
Interpretazione
Quest'Arte ti rende capace di leggere e capire le lingue straniere, di decifrare simboli, impronte, tracce; di scegliere il percorso giusto; di scoprire la presenza di imboscate nemiche fino a 50 metri di distanza; di attraversare un terreno senza lasciare tracce; di conversare con creature intelligenti, e di proteggerti dagli incantesimi psichici di rivelazione.

Raggio Psichico
Ti permette di attaccare il nemico con la forza della mente, di dare origine in certi oggetti a delle vibrazioni dotate di potere distruttivo; di confondere il nemico.

Scudo Psichico
È una difesa contro l'ipnosi, le illusioni di origine soprannaturale, gli incantesimi, la telepatia dell'avversario e gli spiriti maligni. Ti permette anche di deviare l'energia psichica usata contro di te.

Difesa
Questa tecnica ti permette di spostare piccoli oggetti con il potere della mente; di sopportare punte estreme di caldo e di freddo; di spegnere il fuoco con la forza della volontà; ti garantisce anche una certa immunità alle fiamme, ai gas tossici, ai liquidi corrosivi.

Divinazione
Questa tecnica ti avverte di un pericolo imminente, ti permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto, di comunicare telepaticamente, di individuare l'impiego o la presenza di arti o creature magiche e di residui psichici; ti permette anche di abbandonare in certa misura il tuo corpo e di camminare sotto forma di spirito.



ARTI SUPERIORI

Attraverso la ricerca delle tue nuove abilità e l'ulteriore sviluppo delle tue innate abilità Ramas, ti sei avviato lungo un sentiero che nessun altro Grande Maestro Ramas è riuscito a percorrere con successo prima di te. La tua determinazione a diventare il primo Maestro Supremo Ramas e ad acquisire conoscenza e possesso completo di tutte e dodici le Arti Superiori ti spinge ad andare avanti senza arrenderti. Ti avventurerai nel regno delle cose sconosciute, ti spingerai oltre i limiti dell'umana natura alla ricerca della perfezione e al servizio del Bene. Possa la benedizione degli dei Ramas e Ishir accompagnarti nella tua nobile e coraggiosa ricerca.

Negli anni immediatamente successivi la sconfitta dei Signori delle Tenebre, hai raggiunto il rango di Grande Difensore Ramas, il che significa che hai imparato *quattro* delle Arti Superiori elencate qui sotto: ora devi decidere quali sono. Siccome tutte le Arti Superiori ti potranno essere utili nel corso della tua avventura, sceglile con molta cura. L'uso corretto di queste Arti al momento giusto può salvarti la vita.

Quando hai scelto le tue quattro Arti, scrivile nella tabella "Arti Superiori" del Registro di Guerra.

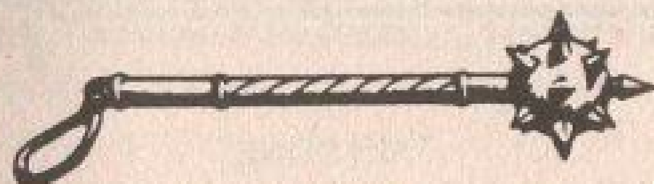
Arte Superiore della Guerra
Con quest'arte il Grande Maestro impara a usare tutti i tipi di armi con suprema efficienza. Se ti capiterà di combattere con una delle armi di Grande Maestro, aggiungi 5 alla tua Combattività. Il rango di Grande Difensore Ramas, con il quale incominci le avventure di Grande Maestro, sta a significare che ti sei perfezionato nell'uso di *due* delle Armi elencate qui sotto.



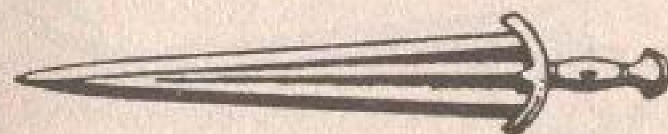
LANCIA



PUGNALE



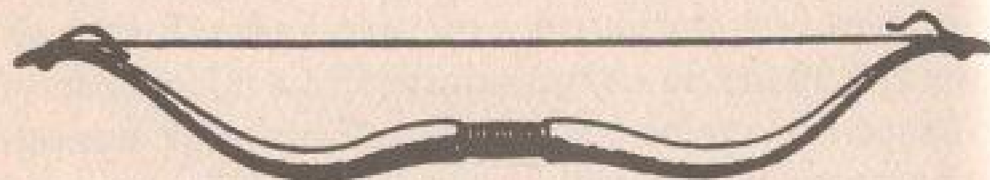
MAZZA



DAGA



MARTELLO



ARCO



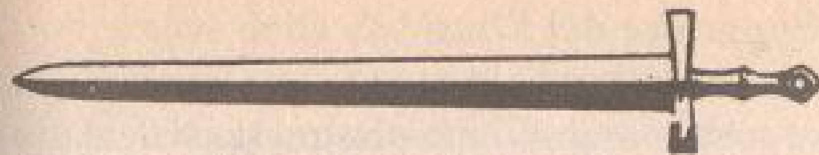
ASTA



SPADONE



ASCIA



SPADA

Arte Superiore del Controllo Animale
I Grandi Maestri hanno un considerevole controllo sulle creature ostili non intelligenti. Hanno anche la capacità di conversare con gli uccelli e i pesci, e di servirsi di loro come guide.

Arte Superiore della Liberazione
(Medicina avanzata)
I Grandi Maestri sono in grado di curare con i loro poteri ferite di battaglia anche molto gravi. Se durante un combattimento la loro Combattività viene ridotta a 8 punti o meno, possono fare ricorso alla loro abilità e recuperare 20 punti di Resistenza. Quest'abilità può essere impiegata soltanto una volta ogni venti giorni.

Arte Superiore dell'Assimilazione
(Sparizione avanzata)
I Grandi Maestri sono in grado di modificare notevolmente le loro sembianze esteriori e di mantenere queste modificazioni per un periodo di qualche giorno. Hanno anche sviluppato tecniche avanzate di mimetizzazione che li rendono praticamente invisibili in spazi aperti.

Arte Superiore del Fiuto
I Grandi Maestri sono in grado di vedere nell'oscurità totale e possiedono sviluppatissimi sensi del tatto e del gusto.

Arte Superiore dell'Interpretazione
I Grandi Maestri sono in grado di resistere qualora intrappolati da piante ostili; possiedono la capacità di percepire il pericolo di imboscate in boschi o foreste dense.

Arte Superiore del Raggio Ramas
Quando si servono di questa abilità per attaccare un nemico, i Grandi Maestri possono aggiungere 8 punti alla loro Combattività, mentre devono sottrarre soltanto 1 punto alla loro Resistenza. Quando invece adoperano la tecnica di attacco psichico più debole - lo Psicolaser - possono aggiungere 4 punti alla loro Combattività senza perdere alcun punto di Resistenza. (Il Raggio Ramas, il Raggio Psichico e lo Psicolaser non possono venire adoperati contemporaneamente.)

I Grandi Maestri non possono servirsi del Raggio Ramas se il loro punteggio di Resistenza scende sotto i 7 punti.

Arte Superiore dello Scudo Ramas
In combattimenti psichici, i Grandi Maestri sono in grado di edificare difese protettive per sé e per altri. La forza e la capacità di resistenza di tali difese aumenta mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

Arte Superiore della Difesa
I Grandi Maestri sono in grado di sopportare il contatto con elementi che procurano dolore fisico, come il fuoco o gli acidi, per circa un'ora. L'abilità cresce mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

Arte Superiore della Telegnosi
(Divinazione avanzata)
Questa disciplina permette al Grande Maestro di abbandonare il proprio corpo in uno stato di animazione sospesa e di camminare sotto forma di spirito senza effetti negativi e per un lungo periodo di tempo. La durata di questo tempo e il grado di protezione del corpo che rimane inanimato aumentano mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

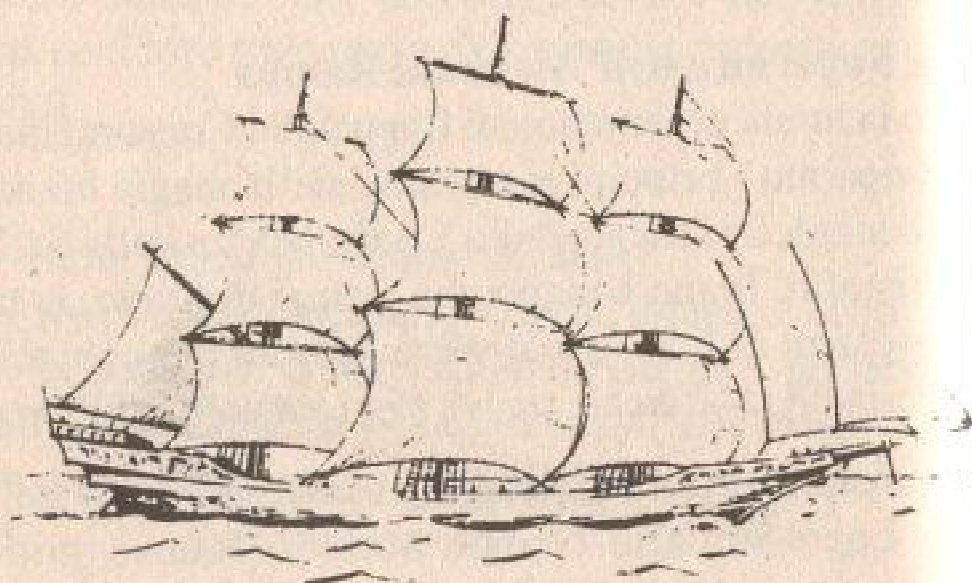
Arte Superiore del Magi-Magic
Sotto la tutela di Lord Rimoah, sei riuscito ad apprendere i rudimenti degli incantesimi di battaglia come insegnati dai Vakeros, i guerrieri nativi di Dessi. Mano a mano che avanzi di rango, la tua conoscenza della magia dei Regni Antichi diventa sempre più completa.

Arte Superiore dell'Alchimia Ramas
Sotto la tutela di Banedon, il Capo della Corporazione, hai imparato i principi elementari della magia bianca, l'arte magica praticata dalla Confraternita della Stella di Cristallo. Mano a mano che avanzi di grado, la tua conoscenza di tale Arte diverrà sempre più completa e ti permetterà di creare nuove armi e manufatti Ramas.

Se riuscirai a portare a termine questa missione della serie Lupo Solitario Grande Maestro Ramas, potrai

aggiungere un'altra Arte Superiore di tua scelta ne Registro di Guerra del prossimo libro.

Per ogni Arte Superiore che possiedi, oltre alle quattr iniziali, aggiungi 1 punto alla tua Combattività inizial e 2 punti alla tua Resistenza iniziale. Potrai tener questi punti aggiuntivi, le Arti Superiori aggiuntive le quattro Arti Superiori iniziali e gli Oggetti Special che hai trovato e tenuto nel corso della tua avventur nel prossimo libro di Lupo Solitario Grande Maestr Ramas intitolato: *Il destino del Lupo*.



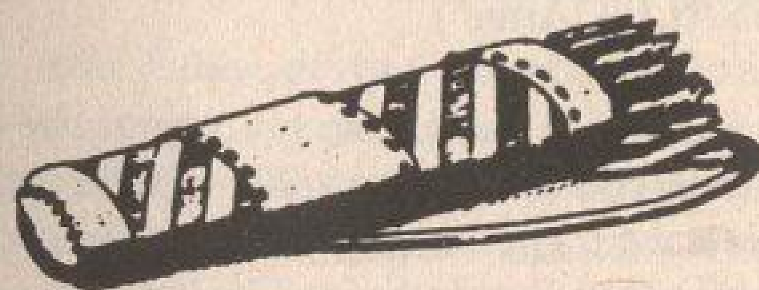
EQUIPAGGIAMENTO

Prima di cominciare il viaggio verso Sommerlund, prendi con te una mappa del Magnamund Settentrionale (che si trova nelle prime pagine del libro) e una borsa di pelle con delle monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono dentro estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 20 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" del Registro di Guerra.

Se hai completato con successo qualcuna delle precedenti avventure di Lupo Solitario (Libri 1-17), puoi aggiungere le Corone che eventualmente ti sono rimaste. In questa avventura potrai portare al massimo 50 Corone, ma se ne hai delle altre, potrai lasciarle nella tua cassaforte al monastero.

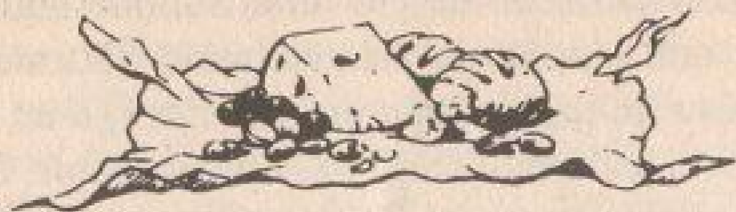
Puoi prendere cinque degli oggetti di questa lista, aggiungendovi se necessario qualsiasi altro oggetto di cui tu sia già in possesso. (Ricordati che non puoi portare più di due Armi, mentre invece ora puoi portare un massimo di dieci Oggetti dello Zaino.)

SPADA ("Armi")
ARCO ("Armi")
FARETRA ("Oggetti Speciali"). Contiene sei frecce: ricordati di cancellarle una volta usate.



ASCIA ("Armi")

2 RAZIONI ALIMENTARI ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino.



CORDA ("Zaino")



POZIONE DI VIGORILLA ("Zaino"). Questa pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza persi in combattimento. Ce n'è solo una dose.



LANCIA ("Armi")
PUGNALE ("Armi")

Quando hai deciso quali sono gli oggetti che prendi, annotali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Puoi portare con te al massimo *due* armi. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arma che stai usando, aggiungi 5 alla tua Combattività. Se trovi un'Arma durante la tua avventura, puoi prenderla e usarla.

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molte occasioni per usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Arma e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'Arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in combattimenti corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una spada o un'ascia.

Per poter far uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi più adoperare l'Arco, ma nel corso della tua avventura potrai avere l'occasione di recuperarne qualcuna.

Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 a ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco.

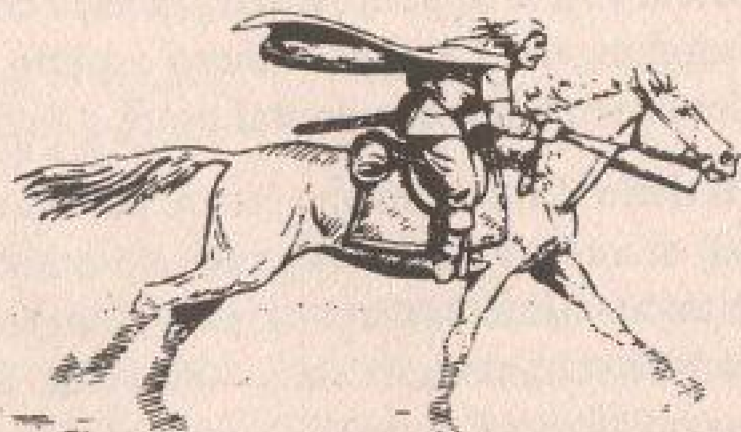
Oggetti dello Zaino: devono essere portati nello Zaino. Dal momento che lo spazio è limitato, potrai portare un massimo di dieci oggetti, compresi i Pasti. Puoi portare soltanto uno Zaino alla volta. Durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti che forse vorrai

tenere. Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento. Qualsiasi oggetto che trovi nel corso della tua avventura che non sia chiaramente definito come Oggetto Speciale deve essere portato nello Zaino.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nello Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà detto come portarlo. Il numero massimo di Oggetti Speciali è 12

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto. Dovrai mangiare regolarmente nel corso del tuo viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma se tra le Arti Superiori che hai scelto c'è quella del Fiuto, non sarà necessario cancellare un Pasto dal Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose. Se trovi altre pozioni magiche nel corso della tua avventura, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le pozioni verranno considerate Oggetti dello Zaino.



REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Lo scopo di Lupo Solitario è di uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio i punti di Resistenza di Lupo Solitario e del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.

Il combattimento si svolgerà così:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Superiori ed eventualmente ai tuoi Oggetti Speciali.

2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico alla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

Esempio
Lupo Solitario (Combattività 32) viene attaccato da un branco di Tigerwolf (Combattività 30). Viene attaccato di sorpresa e non può evitare il combattimento con la fuga. Lupo Solitario possiede l'Arte Superiore del Raggio Ramas, da cui i Tigerwolf non sono immuni, così Lupo Solitario può aggiungere 3 punti alla sua Combattività, portandola a 35.

Sottraendo dal tuo punteggio quello del branco di Tigerwolf, si ottiene un Rapporto di Forza di +5

(35-30 = +5). Segna +5 nella casella "Rapporto d Forza" del Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destin con il solito sistema.

4. Vai alla tabella "Risultati di Combattimento" i fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fa l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella de Destino (i numeri del Destino sono segnati ai la della tabella). Così trovi i punti di Resistenza pers sia da Lupo Solitario che dal nemico durante que sto scontro. ("N" indica i punti persi dal nemico "LS" quelli persi da Lupo Solitario).

   Esempio
   Abbiamo detto che il Rapporto di Forza tra Lup Solitario e i Tigerwolf è +5. Se dalla Tabella de Destino esce un 2, il risultato di questo combatti mento è: Lupo Solitario ("LS") perde 3 punti d Resistenza (più 1 punto per aver usato il Raggi Ramas). Il branco di Tigerwolf ("N") perde 7 pun di Resistenza.

5. Nelle caselle "Resistenza" del Diario di Combatti mento segna i nuovi punteggi dei due combattent

6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai l possibilità di evitare il combattimento fuggendo devi continuare a combattere, e cioè

7. Riprendi dal n.3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenz del nemico o di Lupo Solitario arrivano a zero; questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. S muore Lupo Solitario, l'avventura è finita. Se muore il nemico, Lupo Solitario continua, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento
In certi casi può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decidi di fuggire, calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da Lupo Solitario: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.

LA SAGGEZZA DEL GRANDE MAESTRO RAMAS

La strada che da Vadera ti ricondurrà a Sommerlund sarà irta di pericoli mortali. Fai molta attenzione e stai sempre in guardia, perché gli agenti di Naar faranno ogni cosa sia in loro potere per ostacolarti il cammino. Troverai molte cose che ti saranno d'aiuto in questa e nelle prossime avventure di Lupo Solitario. Alcuni oggetti potranno servirti davvero, altri invece potrebbero essere falsi indizi per portarti fuori strada, quindi scegli con cura le cose da tenere.

Scegli con attenzione le Arti Superiori, perché una

scelta oculata ti metterà in condizione di compiere l tua missione anche se il punteggio iniziale di Combat tività e Resistenza è molto basso; non è necessario anche se sarebbe vantaggioso, aver completato co successo le altre avventure di Lupo Solitario per por tare a termine la prima impresa di Grande Maestr Ramas. Possa la luce di Ishir e Ramas guidare il tu ritorno a Sommerlund.

Per Sommerlund e per i Ramas!

PERFEZIONAMENTO DELLE ARTI SUPERIORI

Man mano che salirai di rango, potrai migliorare poteri delle tue Arti Superiori. Ad esempio, se ha raggiunto il rango di Gran Barone, avrai diritto all seguenti Arti Superiori perfezionate:

Arte Superiore della Liberazione
I Gran Baroni in possesso di quest'Arte sono in grad di fare ricorso all'aiuto del dio Ramas per assistenz divina, nel caso la situazione fosse tanto grave d richiederlo. Ramas non interverrà a salvare il Gra Barone da pericolo psichico, ma potrà dare segnali suggerimenti che lo aiuteranno a trovare la soluzion migliore. Il Gran Barone può richiedere l'assistenz del dio Ramas non più di una volta al mese. La fre quenza dell'aiuto divino aumenterà mano a mano ch il Grande Maestro avanza di rango.

Arte Superiore dell'Assimilazione
I Gran Baroni in possesso di questa facoltà sono in grado di evitare d'essere localizzati dalle creature usando l'infravisione (la capacità di vedere il calore che si irradia da una persona o una cosa) o l'ultravisione (la capacità di vedere oggetti o movimenti nello spettro ultravioletto di luce).

Arte Superiore del Raggio Ramas
I Gran Baroni in possesso di questa facoltà sono in grado di focalizzare il loro potere mentale su oggetti inanimati come bottiglie, finestre, ceramiche, urne, brocche ecc., e ridurli in frantumi. Qualsiasi persona o creatura che si trovi nelle vicinanze rischia di venire ferita dalle schegge.

Arte Superiore della Difesa
I Gran Baroni in possesso di questa disciplina sono in grado di passare liberamente attraverso i Cancelli dell'Ombra. Questi fenomeni sono ingressi speciali che permettono di accedere ad altre dimensioni e piani d'esistenza al di fuori del Magnamund. I Gran Baroni Ramas sono in grado di localizzare questi cancelli e attraversarli senza conseguenze psichiche. La capacità di localizzazione aumenta mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

Arte Superiore della Telegnosi
I Gran Baroni in possesso di quest'Arte sono in grado di localizzare la posizione di gemme preziose e metalli come l'oro, il platino e l'argento. Questi minerali e metalli possono trovarsi naturalmente nel terreno oppure possono essere parte di un tesoro nascosto. La

capacità di individuazione aumenta mano a mano ch
il Gran Maestro avanza di rango.

Arte Superiore del Magi-Magic

I Gran Baroni in possesso di quest'Arte sono in grad di servirsi dei seguenti incantesimi:

Geroglifico del Potere - Tracciando questo antic geroglifico (un simbolo magico segreto) su una port un'arcata o persino sul coperchio chiuso di una scat la, un Gran Barone è in grado di evitare che oggetti portali vengano aperti. Qualsiasi creatura che tenti aprire tali portali o oggetti verrebbe investita dal po tere mortale del geroglifico.

Trattieni il nemico - Con questo incantesimo, il Gra Barone è in grado di immobilizzare un'unica creatur ostile che non si trovi a più di venti metri di distanz La durata dell'effetto e la distanza aumentano mano mano che il Grande Maestro avanza di rango.

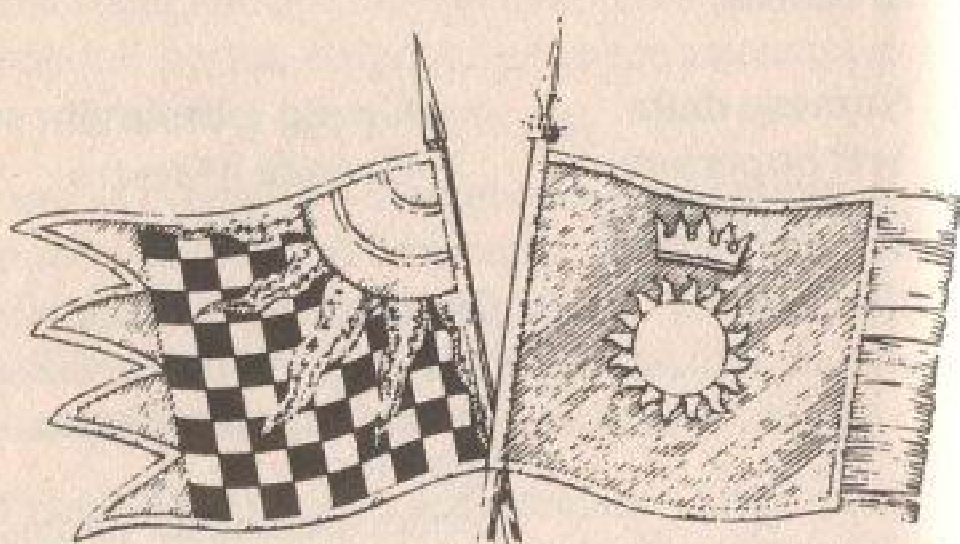
La natura di ogni perfezionamento addizionale e modo in cui esso influisce sulle Arti Superiori d Grande Maestro verranno descritti nella sezione "Pe fezionamento delle Arti Superiori" dei prossimi lib di questa serie.



L'ADDESTRAMENTO DEL GRANDE MAESTRO RAMAS

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Grande Maestro raggiunge man mano che procede nell'addestramento delle Discipline Superiori Ramas. Ogni volta che porti a termine un'avventura di Lupo Solitario Grande Maestro Ramas, aumenta il numero di Arti Superiori in cui sei esperto, fino ad arrivare al massimo grado della perfezione Ramas: al titolo di Supremo Maestro Ramas.

Numero delle Arti Superiori in cui sei esperto	Grado e titolo di Grande Maestro Ramas
1	Grande Maestro Ramas Anziano
2	Grande Maestro Ramas Superiore
3	Grande Sentinella Ramas
4	Grande Difensore Ramas **(le avventure di Grande Maestro cominciano da questo grado)**
5	Grande Guardiano Ramas
6	Cavaliere del Sole
7	Signore del Sole
8	Barone del Sole
9	Gran Barone
10	Gran Coronato
11	Principe del Sole
12	Supremo Maestro Ramas



1

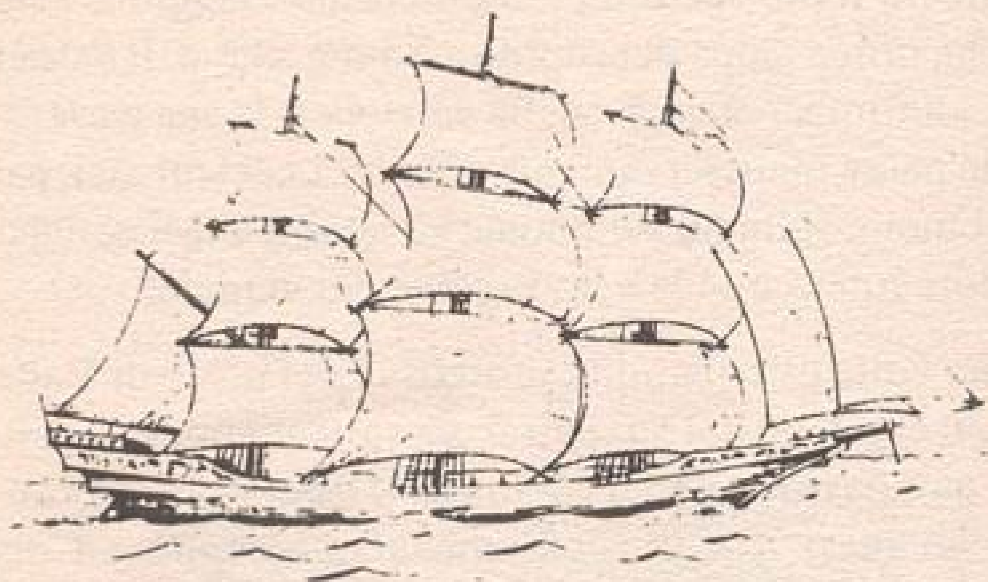
Salpate dal porto di Vadera in una grigia e fredda giornata invernale. Gli alberi del vascello lenciano su cui navighi, il *Saxin*, sono coperti in tutta la loro lunghezza di vela per catturare ogni bava di vento e rendere il più spedito possibile il tuo viaggio a Talestria, prima tappa del ritorno a Sommerlund. Il vascello è un'imbarcazione snella e veloce e la sua partenza non passa innosservata; ma di tutti i Lenciani assiepati sul molo, soltanto Re Sarnac e i suoi più fidi collaboratori conoscono la vera ragione del viaggio.

Una volta oltre le mura protettive del porto di Vadera, il capitano del *Saxin* traccia sulle mappe una rotta di navigazione verso est lungo il Tentarlas - la catena di mari e laghi comunicanti che separa i due continenti del Magnamund. Tu e il tuo compagno, Lord Ardan, vi sistemate a bordo e cercate di impiegare il tempo costruttivamente, malgrado i pochi doveri da compiere. Con l'aiuto della mappa che trovi tra le prime pagine del libro, Ardan ti consiglia sull'itinerario da seguire per raggiungere Sommerlund il più in fretta possibile. Trascorri il tempo a mettere a punto i dettagli e a riflettere sulla nuova minaccia che ora incombe sulla tua patria e sull'ordine dei Ramas.

Ogni sera, mentre giaci sveglio nella cuccetta a contemplare la flebile luce dei raggi di luna, pensi alle miglia che ancora ti separono dalla tua amata patria. Vorresti essere vicino ai tuoi accoliti Ramas in questo momento difficile. Temendo di arrivare troppo tardi, levi accorate preghiere a Ramas e Ishir

affinché aiutino te e il tuo paese a combattere il terribile nemico.

Vai al **175**.



2

Non ti fidi affatto di quel giovane, e l'incantesimo della Confraternita *Individuo Pericolo* che azioni immediatamente ti conferma i tuoi timori. Quel ragazzo è un tagliagole senza scrupoli, e il sinistro edificio da cui egli sta facendo capolino altro non è che la sede della tristemente nota Gilda dei Ladri di Varetta. Avvisato del pericolo, volti il cavallo e parti al galoppo lungo il Vicolo dello Sperone, tornando verso la piazza nei pressi della porta meridionale della città. Una volta giuntovi, tiri le redini e ti fermi a considerare le altre due possibilità.

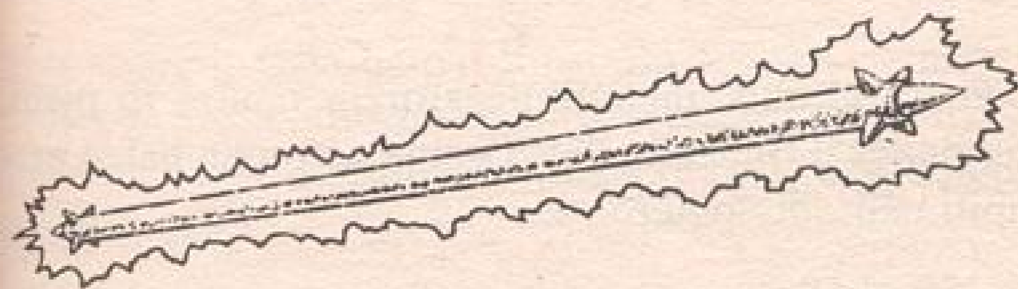
Se decidi per la Via della Scala, vai al **308**.
Se preferisci la Strada della Piuma, vai al **194**.

3

Nel primo pomeriggio avvisti un ponte, per metà costruito in legno, il quale attraversa un fiume ingrossato dalle piogge recenti. Si tratta senza dubbio del Fiume Reloni. Vicino all'imbocco del ponte vedi una piccola tenda circolare; vicino ad essa, seduti su tre sgabelli e intenti a fumare la pipa, scorgi tre soldati Eldenoriani.

La tua prima intenzione è di evitare il ponte e di trovare un altro punto in cui attraversare il fiume, ma si tratta di un corso d'acqua ampio e impetuoso, e quelle tre sentinelle sembrano particolarmente deboli e stupide. Dopo qualche attimo di riflessione decidi di tentare la fortuna. Mentre ti avvicini, una delle guardie scatta in piedi, ti blocca il cammino e ti chiede di dichiarare la tua identità.

Se possiedi un sigillo d'argento, vai al **283**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **317**.



4

Ordini di far fuoco e i Ramas lasciano partire le loro frecce. Un nugolo di dardi dalle punte d'acciaio, forgiate dai fuochi del monastero, sibila verso i Lavas che stanno calando. La mira è perfetta, eppure soltanto una delle creature alate cade dal cielo. Vedi che la bestia caduta è stata colpita in un occhio. In fretta gli accoliti ricaricano le armi mentre i Lavas si preparano ad atterrare sulla Torre del Sole.

"Fare fuoco contro i loro occhi!" gridi, ed ecco che u
cascata di frecce sibila in aria, indirizzata contro
difficili bersagli. Questa volta più della metà colpisc
no nel segno decimando l'ondata di Lavas all'attac
in un sol colpo, ma i sopravvissuti non indugiano e
avventano contro i difensori della torre.

Vai al **58**.

5

Prima che il tuo viso scompaia per sempre sotto i flu
del Fiume Storn, riesci a pronunciare le parole dell'i
cantesimo della Confraternita *Forza*. Immedi
tamente senti le forze ritornare e la fatica lasciare i tu
arti doloranti, ed un'ondata di energia rivitalizzare
tuoi muscoli.

Vai al **327**.

6

Con un ultimo, incredibile sforzo, ti alzi in pie
raggiungi il Cancello dell'Ombra e con un balzo pr
cipiti nell'abisso nero.

Vai al **69**.

7

Il capo-branco viene disintegrato dal fascio di energi
e molti dei suoi simili vengono feriti mortalmente. M
nemmeno la vista dei compagni a terra né il romb
assordante dell'esplosione frena gli altri segugi. Me
tre un brivido di paura ti corre lungo la schiena, vo
il cavallo e lo sproni nuovamente al galoppo in

disperato tentativo di seminare quel branco di creature infernali.

Vai al **304**.

8

Ti inchini ai desideri del re e decidi invece di raggiungere il più in fretta possibile il Monastero Ramas per distruggere immediatamente il Cancello dell'Ombra. Rinvigorito da questa decisione, mostri il Cristallo del Sole che Gwynian ti ha dato e comunichi al consiglio come intendi servirtene.

Il re e i baroni plaudono al tuo coraggio e ai tuoi piani. Ulnar ti mette al comando di un reggimento di Guardie a cavallo scelte, che ti aiuterà a rompere le righe nemiche nel punto più debole e a raggiungere così il Monastero Ramas. Il capitano D'Val, comandante della Guardia a cavallo, sa dove si trova questo punto debole e ti guiderà ad esso.

Il re dichiara terminato il consiglio di guerra e, mentre i baroni fanno ritorno ai loro eserciti sul campo di battaglia, egli ti ordina di rimanere nelle sue sale per qualche ora.

"Cercate di dormire, Grande Maestro" ti dice, posandoti paternamente una mano sulla spalla, "ne avrete bisogno. Partirete con la Guardia a cavallo all'alba".

Vai al **94**.

9

Intoni rapidamente le parole dell'incantesimo dei Regni Antichi *Trattieni il Nemico* e ne dirigi il potere contro il Principe Lutha. Subito egli rimane immobi-

lizzato. La tua reazione immediata gli impedisce d attivare il potere malvagio che risiede nell'anello d cristallo verde - un potere che avrebbe potuto decider della tua vita - ma sai che in pochi secondi il tu incantesimo si esaurirà.

Approfittando del vantaggio, fai ricorso alle tue facol tà Ramastan dell'Interpretazione mentre dai inizio all difficile risalita. Si tratta di una corsa contro il tempo devi raggiungere l'apertura della fossa-prigione prim che l'effetto dell'incantesimo si esaurisca.

Oltrepassi il bordo della fossa e fai partire un pugn micidiale che colpisce la guancia del Principe. Ques indietreggia, ma il dolore improvviso lo risveglia dall shock, e un attimo dopo estrae un pugnale affilatissi mo con cui sta per attaccarti.

Principe Lutha (con Anello del Potere):
Combattività 54 Resistenza 39

Mentre indossa l'Anello del Potere, Lutha è immun ad ogni forma di attacco psichico, ad eccezione de Raggio Ramas e del Laser Ramas.

Se vinci il combattimento, vai all'**89**.

10

Scendi rapidamente verso il punto in cui si trova i Cristallo del Sole, ma nella fretta scivoli sul granit umido.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possie di l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero ch hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore della Difes aggiungi 2. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpre tazione, aggiungi 1. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 11 o meno, togli 1.

Se il totale ora è 2 o meno, vai al **258**.
Se è 3 o più, vai al **134**.

11

È quasi il crepuscolo quando superate le colline e vedete, distanti meno di cinque miglia, le acque scintillanti del Fiume Kinam. Il grande fiume segna il confine tra Talestria e Palmyrion, la repubblica alleata della Regina Evaine. La strada scende verso un ampio ponte a pagamento oltre al quale vedi la città di Scade. La truppa viene fermata al ponte, e viene richiesto un pedaggio da 100 Lune d'Argento. Il pedaggio viene presto dimenticato quando il Lord Conestabile mostra il Sigillo Reale. La scrupolosa sentinella saluta rigidamente la truppa e vi fa passare, augurandovi buon viaggio.

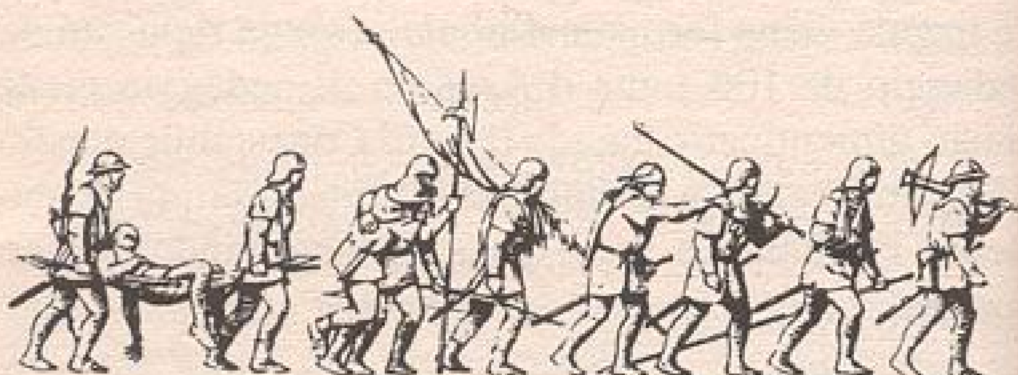
Scade è una fiorente città di mercato che s'è arricchita dopo la sconfitta dei Signori delle Tenebre. Gli edifici ridipinti di fresco e gli ampi viali e strade vi accolgono caldamente, e persino i mendicanti per la strada sembrano puliti e ben tenuti se paragonati agli altri poveri del resto del Magnamund. Nathor conduce la truppa ad una locanda nel centro della città, una taverna elegante che si chiama "Il Secchio Fortunato". Il proprietario, un corpulento oste con una testa calva e lucida, vi dà il benvenuto a braccia aperte. Dopo lo scontro a Pinepeaks e le lunghe ore a cavallo, non vedi l'ora di poterti concedere un bagno caldo e una cena abbondante. Ma ben presto capite che la locanda è

piena, e l'oste può offrire ospitalità soltanto a cinque persone.

"Non preoccupatevi" dice Nathor, vedendo l'espressione delusa del tuo viso. "Conosco il Cavaliere Tranius, il signore di questo luogo. Tante volte abbiamo dato la caccia all'orso assieme in queste colline. Cinque di noi resteranno qui, mentre gli altri alloggeranno presso Tranius".

Ti dici d'accordo con Nathor e ti avvii, accompagnato da tre cavalieri, lungo il sentiero che porta al Castello di Tranius, verso nord.

Vai al **140**.



12

Facendo ricorso alle tue facoltà di mimetizzazione Ramas e alle tue capacità di orientamento, riesci a evitare il branco di cani da guerra e a fuggire nel fitto della foresta.

Vai al **220**.

13

Posi le tue mani sul petto del giovane e, servendoti delle tue facoltà Ramastan, fai sì che i lembi ricuciti si saldino tra loro (perdi 3 punti di Resistenza). Il tuo trattamento, però, non servirà a molto: il veleno nel suo sangue è troppo forte e troppo diffuso affinché tu possa sconfiggerlo. Osservi impotente il giovane coraggioso scivolare in un sonno da cui non si sveglierà mai più.

Vai al **255**.

14

Senti il sibilo di una freccia in volo, e istantaneamente reagisci facendo spostare il cavallo di lato. È una mossa che ti salva la vita. Il missile di ferro colpisce di striscio la tua spalla (perdi 1 punto di Resistenza) ma non ti impedisce di fuggire nella foresta.

Prosegui tra gli alberi in direzione sud compiendo un ampio arco attorno all'insediamento di Fabri. Durante la tua cavalcata attraverso i boschi, scopri i seguenti oggetti nelle sacche e tra le coperte arrotolate attaccate alla sella del cavallo.

Spada
Corda
Acciarino
Coperta
Arco
Faretra contenente 5 frecce
12 Lune (equivalenti a 3 Corone d'Oro)
Cannocchiale

Se decidi di tenere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Poco prima del tramonto, esci dal bosco in un punto in cui tre sentieri si incrociano. Un segnale di legno

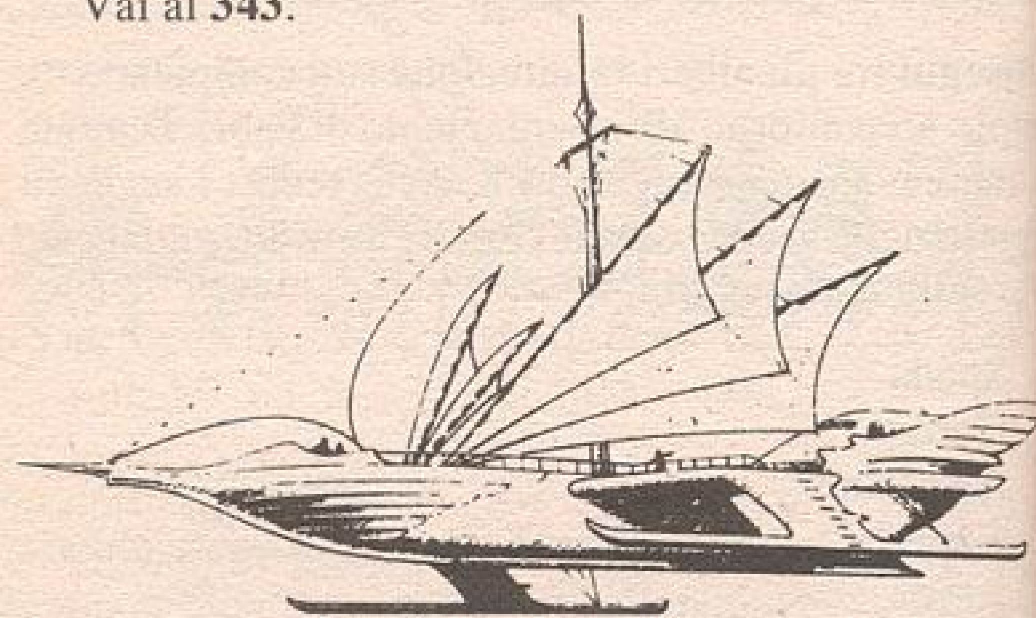
posato contro un masso indica tre direzioni, tre desti nazioni e tre distanze:

Nord-Chod-250 miglia
Ovest-Holona-50 miglia
Sud-Tenzha-20 miglia

Sei ansioso di lasciarti alle spalle l'ostile territori Eldenoriano il più in fretta possibile e, dopo ave controllato la tua mappa, ti dirigi a sud verso Tenzha città di confine con la terra di Slovia.

Durante la cavalcata, a meno che tu non possied l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Past oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **343**.



15

"Non sapevi, Sommerliano" ridacchia Dorst, "che ba rare è parte del gioco di Taluka? Almeno, così l giochiamo noi, non è così, ragazzi?"

Sentendoti un po' imbarazzato dal loro comportamen to, cali le carte, intaschi i tuoi soldi e adduci a scus la stanchezza del viaggio per allontanarti. Ment Dorst e i suoi uomini proseguono il loro strano gioco, tu vai a controllare che il tuo cavallo sia comodo. Stai raccogliendo dell'erba per la cena della bestia quando all'improvviso un grido acuto echeggia tra le colline: è l'inconfondibile verso di un Kraan.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **221**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **99**.

16

Sopra di te il sole scintilla come un gioiello nel chiaro cielo azzurro, e la fresca aria di prima mattina ti aiuta a sollevarti lo spirito. Uno strato di brina copre il sentiero di pietra che si diparte dal Monastero e scricchiola forte sotto gli zoccoli dei cavalli mentre scendete con cautela. Ben presto raggiungete la strada orientale e la seguite, attraverso una serie di basse depressioni fino a una densa foresta di pini il cui terreno è cosparso di massi coperti di muschio. Qui il sentiero sale verso una cresta dove del fumo nero macchia un cielo assolutamente sereno. Mentre vi avvicinate alla cresta, all'improvviso percepisci la presenza di pericolo più avanti e mandi un grido di avvertimento a Nathor. Egli ordina alle truppe di fermarsi mentre tu vai avanti a controllare la situazione.

Oltre la cresta vedi un'ampia vallata circondata da fianchi scoscesi di colline coperte da boschi di pini. Al centro della pianura si trova un villaggio e un grande edificio di pietra, che, non appena intensifichi la tua vista, identifichi come una chiesa. Un incendio sta distruggendo il tetto di questo edificio, e tutt'attorno, tra i campi e i giardini, vedi diversi cadaveri. Fai

cenno a Nathorn di avvicinarsi e, non appena ti raggiunge, egli è in grado di riconoscere la chiesa.

"È l'Abbazia di Pinepeaks!" esclama, la voce rotta dalla preoccupazione. "Sono nei guai... dobbiamo aiutarli".

Ordina ai suoi uomini di farsi avanti e, prima che tu riesca a metterli in guardia, essi sono già partiti al galoppo giù per la ripida discesa. Imprecando contro la sua impetuosità, sproni il tuo destriero e segui la truppa. Hai coperto meno di mezzo miglio quando la tua arte Ramastan della Divinazione ti comunica la presenza di un pericolo imminente: la truppa sta cadendo in un'imboscata.

Gridi disperatamente nel tentativo di fermare Nathor e i suoi, ma la tua voce non viene udita. Poi, dai pini circostanti fuoriesce una pioggia di frecce e lance. Una delle lance penetra a fondo nel fianco del tuo cavallo.

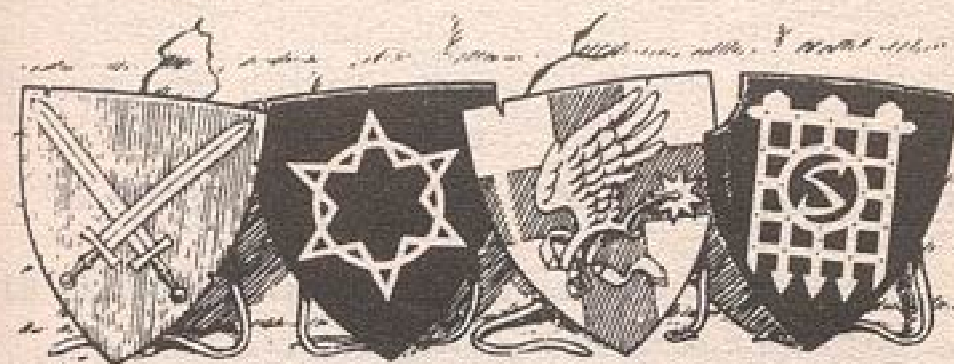
Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 1, vai al **278**.
Se va da 2 a 6, vai al **183**.
Se va da 7 a 9, vai al **107**.

17

In alto sopra di te senti il rumore lontano di passi in corsa. Una truppa di guardie del Principe sta per arrivare in suo aiuto, anche se percepisci che ormai per lui è troppo tardi. Piuttosto che rimanere ad affrontare la rabbia dei soldati, che scopriranno il corpo del loro leader, ti servi della Spada del Sole per aprire il pannello circolare nella parete della fossa. Come questo scivola di lato, scopri un camino che conduce ad un fiume sotterraneo. Ti infili rapidamente nel cunicolo viscido e puzzolente e scivoli nelle acque gelide, la cui forte corrente ti trasporta via.

Vai al **150**.



18

Capisci che il talismano di cui sei in possesso sta proteggendo il tuo corpo dal caldo infernale di questo pianeta da incubo. Però esso non basterà a salvarti dalle creature-dragone che stanno avanzando verso il Cancello dell'Ombra.

Vai all'**80**.

19

Oltre la valle giace una distesa di vegetazione secca e coperta di spine. Ti fermi per catturarti la cena e poi ti accampi sotto un vecchia quercia (recupera 3 punti di Resistenza). La notte trascorre priva di eventi, e alle prime luci dell'alba riprendi il viaggio. Poco prima di mezzogiorno giungi davanti alle rovine di un'antica chiesa, dove un segnale indica:

Vanamor - 42 miglia

Sorridi pensando che con un po' di fortuna prima di sera potresti trovarti dentro le mura della città.

Più tardi, durante il giorno, vedi una nuvola di polvere che si avvicina. Intensifichi la vista e scorgi una dozzina di uomini armati che indossano consunte uniformi verdi e nere. Un senso di disagio ti pervade la mente: sono i colori dei soldati di Eldenora. Fidando dei tuoi istinti Ramas, fai allontanare il cavallo dal sentiero e ti nascondi tra gli alberi di una macchia vicina.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 6, vai all'**81**.
Se va da 7 a 9, vai al **229**.

20

Il suono inaspettato della voce ti fa sobbalzare. Ti guardi attorno per vedere chi abbia pronunciato quelle parole e, con tua grande sorpresa, vedi un uomo anziano, che indossa una tunica marrone, in piedi accanto a te. Sta accarezzando il naso del tuo cavallo. Riconosci immediatamente il volto gentile di Gwynian il Saggio.

"Il Fato ha deciso che tu ed io dovessimo nuovamente agire insieme, Lupo Solitario" egli ti dice. "Vieni, abbiamo parecchie cose da discutere".

E con ciò afferra le redini del tuo cavallo e ti conduce attraverso il parco in direzione di un grande edificio. Questo è cambiato molto dall'ultima tua visita, ma nonostante la facciata nuova in mattoni e marmo riconosci la Casa della Sapienza di Varetta.

Vieni condotto lungo un vialetto cosparso di ghiaia in direzione di un edificio sopra la cui porta di legno elegantemente incisa pende un cartello: *Biblioteca*. Poi Gwynian spinge la porta, ed entrate nella fredda sala della biblioteca.

Migliaia e migliaia di libri e pergamene riempiono le scansie di pietra di questa magnifica biblioteca. I tuoi occhi seguono affascinati la fila di tomi meravigliosi fino a quando non incontrano un'altra porta che si trova dall'altra parte della sala.

Vai al **268**.

21

Tenti disperatamente di guidare il cavallo oltre il cancello, ma il peso di Nathor sommato al tuo rallenta inesorabilmente la corsa. Prima che la bestia abbia avuto il tempo di portarvi oltre, la saracinesca cala con un grande schianto, bloccando l'uscita. La seconda saracinesca cala anch'essa impedendovi di tornare nella torre del castello. Siete imprigionati come topi in trappola tra le due saracinesche.

Questa zona viene chiamata il 'buco degli omicidi' e, come scoprirai a tue spese, il nome calza a pennello. Pochi secondi dopo la vostra cattura, infatti, sul tetto sopra di voi si ammassa un gran numero di guardie armate di archi, tutti puntati contro di te e contro il tuo compagno. Ad un segnale, una pioggia di frecce vi cade addosso, e non potete fare nulla per difendervi.

Tragicamente, la tua vita e la tua missione si concludono qui, nel castello di Tranius.

22

Dai ordine al capitano D'Val di indietreggiare con il reggimento per circa cinquanta metri lungo il sentiero.

Dopo che egli ha eseguito il tuo ordine, tu ti muovi lungo il ruscello per cercare di determinare la sorgente del fascio di raggi ultravioletti: si tratta di un aggeggio metallico borchiato.

Smonti di sella, raccogli una grossa pietra dal letto del fiume e la scagli contro il meccanismo con mira perfetta. Nell'attimo in cui le due pietre si toccano, una violenta esplosione riempie l'aria di polvere e di schegge di pietra.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **310**.
Se va da 4 a 9, vai al **105**.

23

D'un tratto la gola ti si stringe, mentre la pelle della schiena e delle mani comincia a pruderti. Con crescente terrore ti rendi conto di aver percorso un'area altamente infestata da un terribile morbo pestilenziale. Più in fretta che puoi ti allontani dalla città, ma hai fatto solo pochi passi quando crolli a terra.

Se possiedi dell'Oede o della pozione Matho, vai al **113**.
Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al **128**.

24

La morte del loro leader incute timore agli altri dragoni infernali, i quali ti fissano in scioccato silenzio. Tu cogli quell'opportunità per correre verso il Cancello dell'Ombra. Prima che Naar possa dirigere i suoi lavas a bloccarti la fuga, tu raggiungi il cancello e con un balzo precipiti nell'abisso nero.

Vai al **69**.

25

Cali la tua mano di carte, intaschi i soldi e adduci come scusa la stanchezza del viaggio per poterti allontanare. Mentre Dorst e i suoi uomini proseguono il gioco, tu vai a controllare che il tuo cavallo sia comodo. Stai raccogliendo dell'erba per la cena della bestia quando all'improvviso un grido acuto echeggia tra le colline: è l'inconfondibile verso di un Kraan.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **221**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **99**.

26 *(fig. 1)*

Le tue avanzate facoltà Ramas ti rivelano la posizione delle gemme rubate: si trovano nello stivale dell'uomo senza capelli che sta prendendo le parti del mercante derubato. Sta cercando di tenere nascosto il proprio crimine puntando un dito accusatore contro un innocente.

Il manigoldo si allontana silenziosamente dal tavolo in direzione della porta e, così facendo, passa davanti alla tua sedia. Con scaltrezza dai un calcio alla punta del suo stivale, facendo rovesciare il borsello pieno di gemme.

"Maledetto..." grugnisce il colpevole smascherato, estraendo un pugnale e avventandosi su di te.



(fig. 1) Estrae un pugnale affilato.

Ladro (estremamente scaltro):
Combattività 36 Resistenza 25

Se vinci questo combattimento, vai al **199**.

27

Prendi fiato e ti tuffi sotto la superficie dell'acqua, ma quando ti reimmergi senti un bruciore fortissimo alla guancia sinistra: una freccia ti ha colpito di striscio. Perdi 2 punti di Resistenza.

Andato perso l'elemento sorpresa, scivoli nuovamente nell'acqua e lasci che la corrente ti trasporti ancora qualche metro più in giù. Qui scopri una piccola baia che ti permette di nasconderti dal cannocchiale del druido e anche di non farti vedere dalla più vicina trincea nemica. Strisci rapido come un serpente lungo la sponda e scivoli dentro questa trincea. Un Eldenoriano non troppo veloce di riflessi viene subito sistemato con un fulmineo colpo al collo; sei ora in grado di muoverti lungo la trincea ben scavata. Proprio mentre passi vicino a una delle buche d'uscita, percepisci la presenza di un pericolo più avanti. Un fila di soldati Eldenoriani sta marciando verso di te: in pochi secondi te li ritroverai davanti.

Se decidi di tuffarti dentro al buco d'uscita per evitare di essere visto, vai al **185**.

Se preferisci sfoderare l'arma e prepararti a combattere contro la truppa che avanza, vai al **57**.

28

La tua decisione di fermarti a parlare con i pellegrini irrita chiaramente il Lord Conestabile, il quale, però,

si inchina in cenno di rispetto alla tua autorità e aspett
pazientemente fino a quando non hai finito.

Vieni a sapere che i frati si stanno dirigendo a Garthen
Il loro capo, uno straccione di nome Pospora, ti rac
conta anche di uno strano accampamento, nel quale s
è imbattuto insieme ai suoi confratelli la sera prima
nelle vicinanze di una strada chiamata 'roccia rossa'
Ad ogni modo questa informazione non ti viene dat
gratuitamente: il pellegrino insiste affinché tu facci
una donazione al suo ordine (togli 5 Corone d'Oro da
Registro di Guerra. Se possiedi meno di 5 Corone
cancella un Oggetto dello Zaino di tua scelta al lor
posto).

Dopo aver soddisfatto la tua curiosità, ritorni dall
truppa, che riprende il viaggio verso est.

Vai al **319**.

29

Cadi tra le rocce umide e appuntite e sbatti la test
contro una sporgenza: perdi 3 punti di Resistenza.

L'improvviso movimento mette in allerta i Lavas,
quali cominciano a volare in circolo sopra a Raven'
Eerie per accertarsi che sei un umano. Poi, emettend
grida acutissime e assordanti, essi si tuffano in pic
chiata, gli artigli tesi pronti a colpirti.

Vai al **108**.

30

Abbandoni il cavallo nei pressi della capanna e avanz
silenziosamente fino alla riva del fiume. Dopo ave
infilato il mantello e gli stivali nello zaino, avanz
nell'acqua fredda del fiume Storn e cominci a nuotare verso la riva opposta. La corrente è molto forte e in breve tempo ti rendi conto di essere in balia dei flutti.

Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è 10 o meno, vai al **232**.
Se è 11 o più, vai al **177**.

31 *(fig. 2)*

Un segnale subito fuori da Quarlen recita: Casiorn - 260 miglia. Con un cavallo normale quel viaggio ti prenderebbe più giorni, ma in groppa a Vento Selvaggio sei sicuro di poter raggiungere la Città dei Mercanti prima della mezzanotte.

Aiutato dalla luna piena e dalle tue facoltà Ramas, guidi con sicurezza il cavallo attraverso la notte. Le miglia si sciolgono rapidamente sotto i suoi zoccoli e, mentre la mezzanotte si avvicina, vedi le invitanti luci di Casiorn scintillare all'orizzonte. Servendosi di cannocchiali magici, le sentinelle che si trovano sopra la porta occidentale della città ti vedono arrivare e sistemano delle torce a mo' di fari per aiutarti a orientarti nella notte.

Non rallenti l'andatura di Vento Selvaggio fino a quando non vedi le torri dorate del Palazzo dell'Alto Sindaco. Attraversi la grande arcata del Palazzo, interamente fatta d'oro e marmo, tiri le redini di Vento Selvaggio e solo allora noti la superba navicella spaziale ancorata sopra il tetto degli appartamenti dell'Alto Sindaco. Ti ricorda lo *Skyrider* - la nave volante del tuo amico Banedon, il Capo della Corporazione della Stella di Cristallo - anche se lo scafo sopra di te



(fig. 2) "Cosa ne pensate?" ti chiede.

sembra più snello e ricavato non dal legno bensì da metalli fusi.

"Aspetta i vostri comandi" dice l'Alto Sindaco Cordas, scendendo gli scalini del palazzo con un seguito di guardie e consiglieri. "Cosa ne pensate?" egli ti chiede, puntando il dito verso la nave. "Non è magnifica?"

"Sì, lo è davvero" rispondi, smontando da Vento Selvaggio il quale, con tuo grande stupore, non mostra il benché minimo segno di fatica dopo l'incredibile cavalcata da Varetta. "Vi prego, ditemi, Alto Sindaco. Come si chiama la navicella?"

"*Cloud-dancer*" egli ti risponde fieramente.

Nel giro di un'ora sei in piedi, a bordo del ponte d'acciaio scintillante del *Cloud-dancer*, il quale vibra gentilmente all'unisono con il suono del motore magico che lo anima. La ciurma di ingegneri di Casiorn liberano la nave dalle funi che la trattengono, poi, con un ultimo cenno di saluto a Cordas e alla sua corte, dai ordine che il *Cloud-dancer* cominci il viaggio a nord, verso Holmgard.

Vai al **60**.

32

La creatura simile a un lupo cade in mezzo agli altri membri del branco, scagliandoli in tutte le direzioni. Un ululato assordante si leva nell'oscurità, un grido infernale che esprime paura, rabbia e dolore. La drammatica perdita del loro capo provoca uno shock alle altre creature-lupo, le quali, con un ultimo grido di

rabbia, si allontanano dal ponte e scappano verso le loro tane sicure nel Castello di Tranius.

Vai all'**86**.

33

Il soldato cerca di afferrare l'asta di un'ascia infilata nella sella. Ma prima che egli abbia il tempo di servirsene, tu fai partire un colpo micidiale che fa volare il soldato oltre la porta della capanna. Un attimo dopo, una dozzina di Eldenoriani fuoriescono dalla casetta di legno, le armi alla mano pronti a combattere. Dovrai affrontarli.

Ranger a cavallo Eldenoriani:
Combattività 34 Resistenza 38

Se vinci, e il combattimento dura tre scontri o meno, vai all'**85**.

Se vinci, e il combattimento dura quattro scontri o più, vai al **160**.

34

I tuoi polpacci e la pianta dei tuoi piedi hanno subito gravi ustioni a causa della vampata di calore: perdi 4 punti di Resistenza. Stringendo i denti per il dolore, ti costringi ad alzarti in piedi e poi fai ricorso alla tua arte Ramastan della Difesa per estinguere le fiamme che ancora stanno consumando i tuoi pantaloni. Nel vederti sfuggire al suo attacco, il dragone si infuria ancora di più. In un eccesso di rabbia, batte la grossa zampa per terra e fa schizzare il fango incandescente nell'aria carica di zolfo.

Approfitti di questa occasione per indietreggiare verso il Cancello dell'Ombra, ma non ti allontani di tanto, poiché il mostro ti tiene gli occhi puntati addosso e avanza verso di te, le fauci spalancate pronte a colpire di nuovo.

A meno che tu non possieda un Amuleto di Platino, un Talismano di Ishir oppure l'Arte Superiore della Difesa, perdi 3 punti di Resistenza a causa dell'effetto debilitante del caldo e dell'atmosfera.

Vai al **316**.

35

Ti affretti a raggiungere il brigante e gli strappi il coltello dal petto, ma ormai è troppo tardi per salvargli la vita. Ti allontani dal corpo senza vita dell'uomo e ti guardi attorno; contempli con tristezza la distruzione che quella canaglia e i suoi uomini hanno causato nel villaggio di Pinepeaks. Senza leader, gli altri briganti si danno alla fuga e raggiungono i loro compagni nascosti nel bosco, quelli che vi avevano teso l'imboscata all'entrata nella valle. Nathor e i suoi uomini si prendono cura del villaggio e dei suoi abitanti, aiutandoli a spegnere gli incendi che stanno distruggendo molte case.

Vai al **126**.

36

Prosegui lungo il viale fino a quando non raggiungi le mura settentrionali della città. Qui ti fermi a leggere un proclama inchiodato alla porta di legno di una taverna. Il proclama comunica che a Rhem è stato dichiarato lo stato di coprifuoco e che chiunque sia

trovato a vagare per le strade dopo il tramonto verrà immediatamente arrestato dalle sentinelle notturne.

Stai per andartene quando senti il proprietario delle stalle che si rivolge a uno dei suoi garzoni. Il ragazzo regge le redini di un vecchio cavallo azzoppato, e il proprietario sta dicendo di non potersi più permettere di mantenere quell'animale.

"Dovrà andarsene" sta dicendo l'uomo, scuotendo la testa, "oramai questa bestia non vale più niente".

Le lacrime scorrono copiosamente sulle guance del ragazzo. Chiaramente egli ama molto quel vecchio cavallo e la prospettiva di doverlo eliminare gli affligge il cuore. A quel punto ti avvicini allo stalliere e gli proponi un affare.

"Signore, se riesco a curare questo cavallo" dici, carezzando il naso vellutato dell'animale, "mi permetterete di tenerlo?"

"Ah, ah, ah! Pensi di poter fare miracoli, eh?" ridacchia l'uomo. "Molto bene, straniero. Se riesci a curarlo, puoi tenertelo".

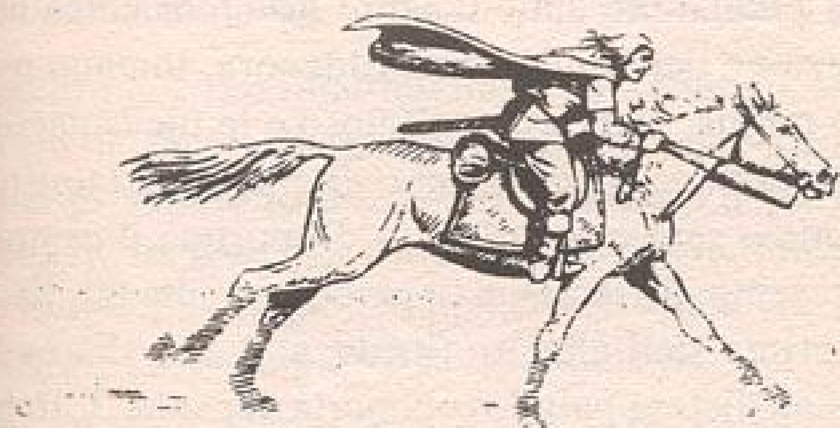
Con dolcezza calmi l'animale e fai scorrere le mani lungo la zampa anteriore. Servendoti delle tue arti Ramastan del controllo animale e della medicina, curi i tendini fratturati e riunisci le ossa rotte. Dopo pochi minuti la bestia è nuovamente agile come un puledro.

"Che mi venga un colpo!" esclama lo stalliere, esterrefatto per quell'improvvisa metamorfosi. "Ebbene, straniero, dopo tutto i miracoli li puoi fare! Il cavallo è tuo!"

Sali in groppa all'animale e saluti con la mano lo stalliere e il ragazzo, le cui lacrime ora sono di gioia.

"Se ti capiterà di cercare lavoro" dice il proprietario della stalla prima che tu te ne vada, "sappi che ci sarà sempre lavoro per te, qui!"

Vai al **244**.



37

Pronunci le parole dell'incantesimo dei Regni Antichi *Pugno Invisibile* e punti il palmo della mano destra contro il ventre della bestia alata. Un formicolio percorre il tuo braccio, poi senti un'ondata d'energia erompere dal tuo palmo, e un attimo dopo un fascio crepitante si inarca verso la creatura; questa vira di scatto, ma non abbastanza in fretta per evitare il tuo attacco. La forza del tuo incantesimo colpisce la bestia al petto e, improvvisamente sbilanciata dall'attacco, essa perde il controllo e precipita a terra con un tonfo sordo.

Vai al **215**.

38

Cearmaine ti procura un cavallo fresco dalle stalle di Canatarium e poi ti scorta personalmente fino alla Porta Settentrionale della città.

"Buona fortuna, Grande Maestro" ti dice. "Spero che un giorno ci potremo rincontrare... ma in circostanze più felici".

Con la protezione delle tenebre cavalchi verso nord in direzione del confine con Eldenora, lontano meno di otto miglia. Il terreno collinoso e le tue capacità di mimetizzazione ti permettono di entrare nel territorio del nemico senza essere visto. Dapprima il cammino non presenta difficoltà, e tu percorri molte miglia, ma poco prima dell'alba ti ritrovi a dover discendere verso una distesa paludosa coperta di canne. Cerchi di evitare la palude e compi un'ampia deviazione a est, ma dopo non molto tempo sei costretto a fermarti sul bordo di un dirupo.

Entrambe le vie sembrano ora impossibili da percorrere a dorso di cavallo, ma non vuoi abbandonare la tua montatura. Decidi di tornare indietro ma non hai percorso nemmeno mezzo miglio quando i tuoi sensi Ramas ti avvertono della presenza di un pericolo. In lontananza vedi un reggimento di cavalieri Eldenoriani che sta avanzando: conti più di cento uomini. Piuttosto che rischiare di imbatterti nel distaccamento nemico, decidi di abbandonare il tuo cavallo.

Se decidi di tentare di attraversare il dirupo, vai al **186**.

Se decidi di attraversare la palude, vai al **217**.

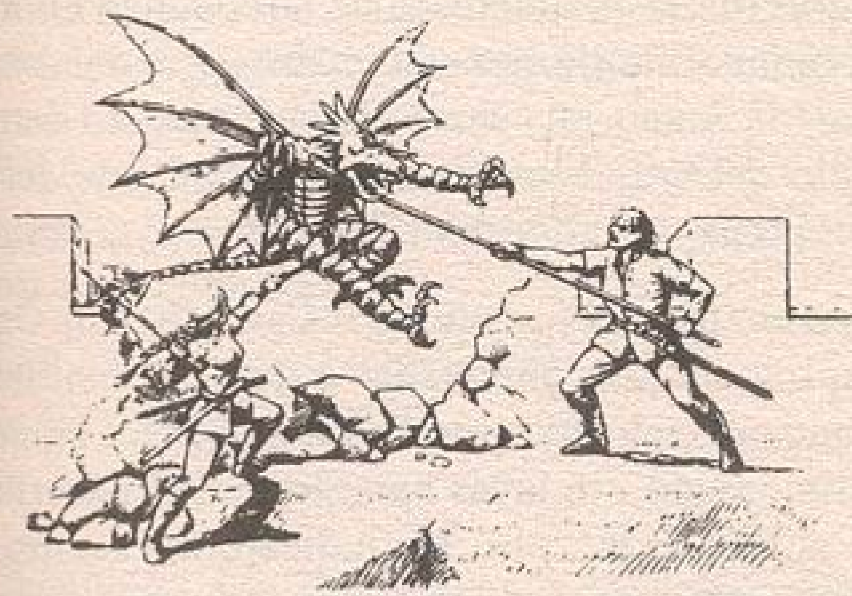
39

Erigi uno scudo psichico per proteggere la tua mente dall'assalto di Roark e, fortunatamente, riesci a deviare il suo attacco. Ma mentre la spettrale apparizione ti passa accanto al galoppo, la scia di nebbia verdastra mista a detriti e vetri rotti ti investe e ti assale psichicamente facendoti cadere a terra.

Spettro di Roark:
Combattività 48 — Resistenza 30

Conduci questo combattimento al solito modo. Mentre attacchi il fantasma di Roark servendoti delle tue facoltà psichiche Ramas, devi difenderti dagli effetti negativi della tempesta verde che il destriero infernale leva al suo passaggio. Soltanto sconfiggendo Roark riuscirai a far scomparire la scia maledetta.

Se vinci questo combattimento, vai al **146**.



40

Lasci il Monastero con l'ausilio dell'oscurità e ti dirigi verso nord-ovest, nelle colline ai piedi dei Monti Durn-

crag. Presto ti immetti nel sentiero che conduce a Raven's Eerie e lo segui per un miglio fino a quando non incontri un ruscello di montagna. Una nebbiolina sottile si leva dal corso d'acqua, alitando una sorta di pellicola bianca sul territorio circostante.

Prosegui oltre il ruscello avvolto dalla nebbia fino a quando non raggiungi un picco di roccia chiara chiamato Artiglio dell'Aquila.

Qui avverti un suono simile a un basso ronzio, e il tuo cuore aumenta i battiti: ti stai avvicinando al Cancello dell'Ombra. Il ronzio aumenta mano a mano che ti avvicini a Raven's Eerie. Poi, a poche centinaia di metri dal picco, scorgi per la prima volta il Cancello. È una vista che ti ispira timore.

Ha l'aspetto di un nero imbocco di caverna e pare essere sospeso magicamente a mezz'aria. Serpenti crepitanti di energia elettrica ne circondano i bordi, e l'aria vicina scintilla come in un miraggio del deserto. Abbassi la mano alla tasca della tunica ed estrai il Cristallo del Sole, soppesandolo cautamente nel palmo per prepararti all'attimo in cui dovrai servirtene.

Il fuoco elettrico che contorna il Cancello dell'Ombra all'improvviso si fa più intenso e sibila di scintille che si levano nel cielo notturno simili a serpenti luminosi. Un attimo dopo, tre lavas emergono dall'oscurità totale e si alzano in volo. A giudicare dalla direzione della loro rotta, intuisci che i mostri si stanno recando a dar man forte alla linea nemica che sta tenendo lontanto l'esercito di Ulnar.

Sei troppo distante dal Cancello dell'Ombra per scagliare il Cristallo del Sole, perciò cominci ad avanzare con cautela verso la tua terribile meta.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e dell'Interpretazione, vai al **291**.

Se non possiedi *entrambe* queste Arti Superiori, vai al **127**.

41

Afferri rapidamente Nathor e lo carichi su un cavallo, facendolo appoggiare sul collo della bestia. Poi monti in groppa anche tu e sproni la bestia al galoppo, facendo disperdere tre guardie del castello che stanno cercando di bloccare la vostra fuga dalle stalle. La torre di guardia si riempie di grida e imprecazioni mentre tu guidi il cavallo verso i cancelli, la cui saracinesca - con tuo grande orrore - comincia ad abbassarsi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole o più, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2. Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, aggiungi 1.

Se il totale ora è 2 o meno, vai al **21**.
Se è 3 o più, vai al **230**.

42

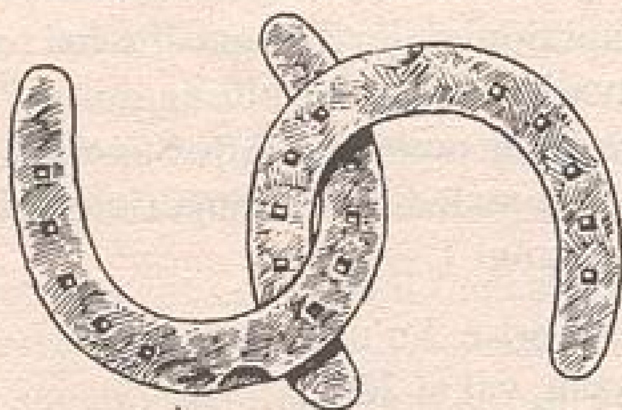
Il villaggio è un posto trascurato che in passato deve aver conosciuto giorni migliori. Le travi di legno parzialmente dipinte delle case che costeggiano la strada principale sono tutte marcite, e l'aspetto e i modi dei cittadini non sono particolarmente incorag-

gianti, tanto che stai ripensando all'opportunità di fermarti qui per la notte. Ma il rombo lontano del tuono ti convince a restare.

Con tua grande sorpresa, scopri che il proprietario della locanda 'Al Cinghiale Rosso' è un uomo gentile e allegro. Per 3 Corone d'Oro (cancellare dal Registro di Guerra) lui e la figlia ti servono un'ottima cena e ti mettono a disposizione una comoda camera sopra le stalle. Prima di ritirarti per la notte, vieni invitato a gustare la loro birra, gratis. È una bevanda non alcolica ma gustosa e, mentre la sorseggi seduto davanti al fuoco, i due ti raccontano mille storie divertenti degli strani viaggiatori che la loro locanda ha ospitato.

Se decidi di chiedere loro se hanno notizie della tua patria, vai al **231**.

Altrimenti, vai al **56**.



43

Al di là del dirupo il panorama diventa sempre più desolato, una pianura punteggiata di cespugli e bassi pini. Qui, sotto i rami contorti di un albero morto, ti accampi per la notte e ti metti a dormire. Prima di sistemarti per la notte, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **313**.

44

Re Ulnar riunisce un consiglio di emergenza dei baroni di Sommerlund nella sua Camera di Stato. Alla presenza di tutti i membri del consiglio, il barone Caldar di Anskaven legge una relazione, principalmente per aggiornare te, ad illustrare la grave situazione che Sommerlund si trova a dover affrontare, soprattutto per quel che riguarda il nuovo Ordine Ramas. Sai già molte delle cose che il barone Caldar riferisce per essere stato informato da Gwynian il Saggio di Varetta, ma vieni a sapere che gli eserciti di Sommerlund hanno perso molti uomini valorosi nel tentativo di porre fine all'assedio al Monastero Ramas ed ora essi sono troppo deboli per sferrare un'offensiva.

"Dov'è Banedon, il Capo della Corporazione?" domandi, quando il re ti chiede di parlare al Consiglio di Guerra.

"È al Monastero Ramas" risponde Medar, barone di Tyso. "Assieme a Lord Rimoah di Dessi e a dieci dei più potenti maghi della Confraternita di Toran, egli si è recato al Monastero durante i primi giorni d'assedio. Per arrivarvi si sono serviti dello *Skyrider*, la navicella del Capo della Corporazione e..." A questo punto il barone esita e guarda il re, come in cerca del permesso di continuare. È invece il re a proseguire in sua vece.

"Grande Maestro" egli ti dice, la voce pesante. "La nave dei cieli è stata vista precipitare sopra il monastero. Gli esploratori di confine hanno detto di averla vista andare in fiamme. Temiamo... temiamo fortemente per la vita di quelli che erano a bordo".

Le parole del re sono per te un colpo terribile, perché Banedon e Rimoah sono i tuoi amici più cari. Se i timori del re fossero veri, e se assieme ai tuoi cari se ne fossero andati anche i dieci maghi migliori di Sommerlund, allora il colpo sarebbe durissimo. La sicurezza della tua patria risulterebbe oltremodo compromessa dalle loro morti.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **252**.

Se non sei in possesso di quest'Arte Superiore, vai al **124**.

45

Combatti con devastante abilità e, malgrado il gran numero di avversari, riesci ad eliminare fino all'ultimo di quei segugi infernali. Non appena l'ultima bestia stramazza ai tuoi piedi, sproni il cavallo, ti allontani dal ponte e imbocchi il sentiero per la lontana città di Scade.

Ritornando alla locanda del Secchio Fortunato, comunichi la notizia del tuo sfortunato incontro al Castello di Tranius ai cinque soldati della guardia ancora in vita. Essi ascoltano scioccati, e scioccato è pure il locandiere, preoccupato per la sorte del Cavaliere Tranius.

"Non lo vedo in città da circa una settimana, ormai" dice, grattandosi il mento, un'espressione preoccupata negli occhi. "Non avevamo avuto sentor alcuno che al Castello stesse succedendo qualcosa di losco. Mi fa venire i brividi, credetemi!"

Vai al **246**.

46

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita *Levitazione* e contemporaneamente balzi in aria. L'incantesimo si attiva quasi immediatamente e ti spinge verso l'alto risparmiandoti così gli effetti devastanti della fiammata mortale.

Le tue rapide reazioni ti impediscono di finire arso vivo, ma l'impresa non impressiona affatto il dragone, il quale al vederti sfuggire al suo attacco si infuria ancora di più. In un eccesso di rabbia, batte la grossa zampa per terra e fa schizzare il fango incandescente nell'aria carica di zolfo.

Approfitti di questa occasione per indietreggiare verso il Cancello dell'Ombra, ma non ti allontani di tanto, poiché il mostro ti tiene gli occhi puntati addosso e avanza verso di te, le fauci spalancate pronte a colpire di nuovo.

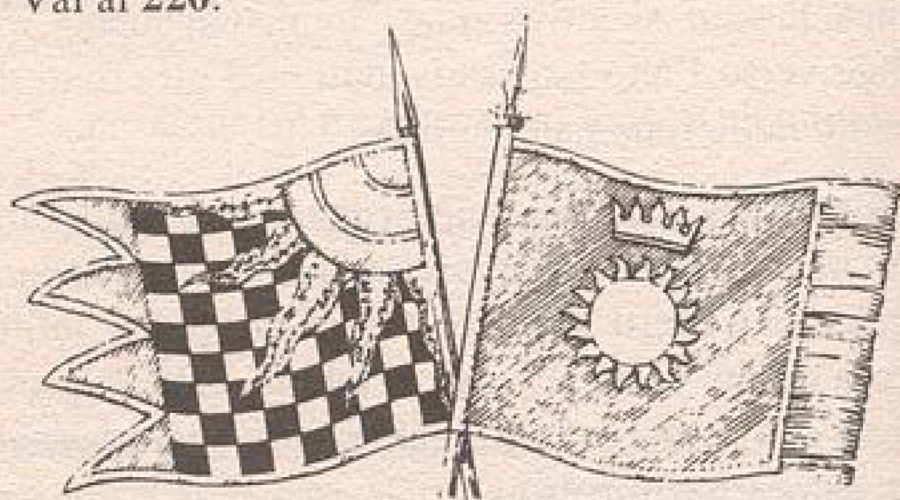
A meno che tu non possieda un Amuleto di Platino, un Talismano di Ishir oppure l'Arte Superiore della Difesa, perdi 3 punti di Resistenza a causa dell'effetto debilitante del caldo e dell'atmosfera.

Vai al **316**.

47

Servendoti delle tue facoltà Ramas, emetti un messaggio silenzioso in direzione degli eccitati cani da guerra. In pochi secondi i loro istinti naturali reagiscono al tuo comando psichico e le bestie smettono di abbaiare. I loro padroni, gli arcieri Eldenoriani, imprecano sottovoce, temendo che quello scatto degli animali abbia fatto individuare al nemico la loro postazione. Mentre essi rimproverano le bestie, scivoli tra la loro linea e ti addentri nel bosco.

Vai al **220**.



48

Il Lord Conestabile è un uomo dall'aspetto imponente e fiero e dall'espressione nobile. Mentre ti avvicini, egli si toglie un guanto bianco e ti accoglie con il saluto militare.

"Benvenuto, mio signore" dice, la voce forte e profonda. "Benvenuto a Garthen. Sono Nathor, Lord Conestabile della Cittadella Reale. Sarebbe un onore per me potervi scordare assieme a Lord Ardan in udienza presso la Regina Evaine".

Vai al **238**.

49

I difensori della Torre stanno combattendo come leoni. La battaglia è durissima in tutto il monastero ma presto vinta, e ciò che resta delle forze d'attacco dei nemici alati viene respinto con grosse perdite. Un grido di trionfo si leva quando anche l'ultimo lavas malridotto fugge verso i monti Durncrag.

Lasci la Torre e percorri i bastioni, offrendo parole di conforto ai feriti e lodando coloro che hanno combattuto con eccezionale coraggio. Stai tornando alla Grande Sala, e vedi Banedon che si avvicina dal lato opposto.

"È giunto il momento per te di cominciare la missione, Grande Maestro" dice. "Il nemico ha subito molte perdite, ed è improbabile che ritorni questa notte".

"Sì, amico mio" replichi, toccando la tasca della tua tunica dove giace il Cristallo del Sole. "Hai ragione, è giunto il mio momento. Mi metto immediatamente in viaggio verso Raven's Eerie".

Vai al **40**.

50 *(fig. 3)*

Estrai l'arma ed elimini la prima delle guardie che si fa avanti; le altre si immobilizzano, scioccate e spaventate dalla rapidità fulminea della tua mossa; ma poi il sergente ordina con fare minaccioso ai suoi soldati di farsi avanti e questi, timorosi più dell'ira del superiore che della tua abilità come guerriero, avanzano per attaccarti. Dovrai affrontarli.

Sentinelle di Duadon:
Combattività 42 Resistenza 42



(fig. 3) Il sergente ordina alle guardie di catturarti.

Puoi evitare il combattimento dopo quattro scontri andando al **335**.

Se vinci questo combattimento, vai al **290**.

51

Ti addentri nella foresta voltandoti di tanto in tanto per assicurarti di non essere seguito da nessun orrore alato. Il cielo che si sta oscurando è libero, e tu prosegui facendoti strada tra i rami, sicuro di non venire scoperto ora che il folto del verde ti protegge.

Raggiungi ben presto la radura e ti dirigi verso un masso che porta impressa l'orma di una mano. Posi la tua mano sopra questo incavo, che la calza come un guanto. Silenziosamente, una lastra di pietra scivola di lato a rivelare una scala a chiocciola che scende verso un passaggio tapezzato di mattoni neri. Entri e ti inoltri in questo tunnel a te familiare; copri circa un miglio prima di raggiungere la porta che si apre automaticamente al tuo arrivo. Oltre a essa si trova la Volta del Sole, la tua roccaforte personale. Da essa si irradia una calda luce dorata: i raggi delle Pietre della Sapienza di Nyxator. Una volta al sicuro nella tua tana sotterranea, lasci che la luce benigna delle Pietre si riversi sul tuo corpo affaticato; in pochi battiti di cuore, la stanchezza si scioglie come neve al sole (recupera tutti i punti di Resistenza persi).

Rivitalizzato dall'influsso divino delle Pietre della Sapienza, spalanchi la porta della volta e vedi un giovane Maestro Ramas a guardia della scalinata che conduce alla torre. Si tratta di Volpe del Bosco, uno dei tuoi accoliti più dotati.

"Gr... Grande Maestro!" egli balbetta, non osando

credere ai propri occhi. "Siete tornate! Sia resa grazia agli dei! Le nostre preghiere sono state ascoltate!"

Sorridi al giovane Ramas, i cui occhi sono ora lucidi di lacrime di gioia.

"Sì, Volpe del Bosco" rispondi, "sono tornato. E ora sconfiggiamo questo nemico e liberiamo la nostra terra dal male".

Vai al **180**.

52

Servendoti dell'incantesimo della Confraternita *Levitazione*, riesci a contrastare la velocità della caduta. Sfortunatamente, il Lord Conestabile Nathor non possiede le tue straordinarie capacità e, mentre tu cominci a rallentare, egli ti passa sfrecciando accanto, gli occhi e la bocca spalancati per il terrore.

Allunghi una mano per afferrare il suo mantello mentre egli ti passa accanto. Riesci a brandire un lembo, ma purtroppo, mentre vi avvicinate a terra, il mantello si rompe, e Nathor precipita per gli ultimi sei metri e atterra sul pavimento di pietra della torre di guardia. Dopo essere atterrato, scopri che Nathor è ancora vivo ma ferito. La caviglia sinistra è rotta, e il suo viso è sfigurato da tagli e ammaccature. Malgrado il dolore che prova, il Lord Conestabile riesce a sorridere, rivelando così due buchi là dove ha perso due denti.

Coraggiosamente, Nathor trattiene le grida di dolore non appena gli tocchi la caviglia rotta. Fai ricorso alle tue facoltà curative e le trasmetti al suo piede ferito (perdi 4 punti di Resistenza). Senti che la forza del tuo potere sta cominciando a far scendere il gonfiore e a riconnettere i frammenti d'osso, ma prima che tu abbia il tempo di completare la cura, un'orda di guardie del castello si precipita attraverso i cancelli d'entrata e avanza minacciosa contro di voi, spade alla mano. Estrai l'arma e ti prepari a respingere il feroce attacco.

Guardie del Castello (impostori):
Combattività 48 Resistenza 48

Se vinci questo combattimento, vai al **93**.

53

All'improvviso un'esplosione di luce bianca ti acceca gli occhi e il sapore del sangue ti riempie la bocca: sei stato colpito alla testa da una freccia Eldenoriana. La morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nelle acque fredde e scure del fiume Reloni.

54

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita *Caduta Lenta* e poi balzi dalla roccia verso il punto in cui si trova il Cristallo del Sole. L'incantesimo rallenta la tua discesa, e tu sei in grado di atterrare con facilità. Con un crescente senso di timore, afferri il caldo cristallo e ti volti a guardare il Cancello dell'Ombra per prendere la mira.

L'alone di energia che circonda il Cancello comincia a infrangersi e a crepitare, mentre i tuoi sensi Ramas ti allertano: percepisci che, sul Pianeta delle Tenebre, il dio Naar ha appena consegnato i suoi campioni del male al Cancello dell'Ombra: la sua incontenibile stirpe di dragone sta per arrivare nel Magnamund.

Nell'attimo in cui i primi raggi del sole sfiorano le rocce circostanti, tiri indietro il braccio e lanci il Cristallo del Sole verso la bocca spalancata del Cancello dell'Ombra.

Vai al **350**.



55

Insulti l'Eldenoriano nella sua lingua natale chiamandolo un 'serpente codardo', ma la provocazione non lo distoglie a lungo. Anzi, la situazione peggiora, come capisci dall'espressione del suo viso, che si fa ancor più minacciosa e furibonda.

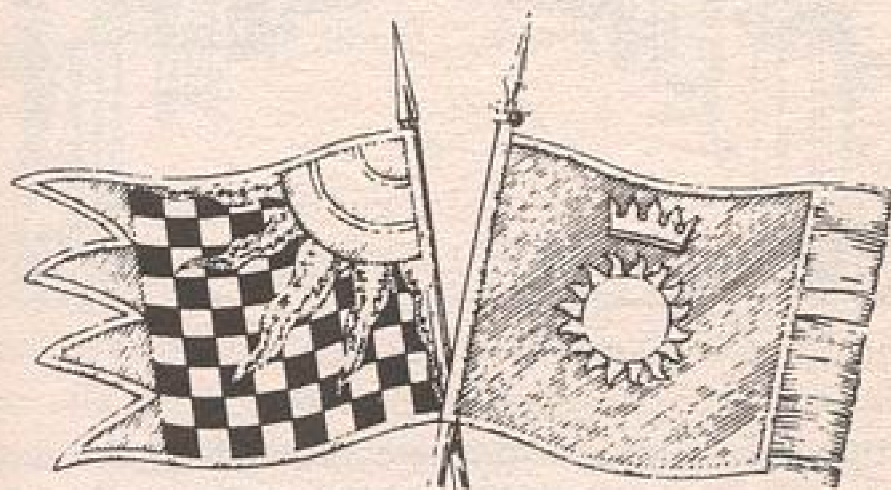
Egli grugnisce e solleva il pugnale mentre tu sei costretto a precipitarti contro di lui nel disperato tentativo di impedirgli di vendicarsi contro il bambino innocente che tiene prigioniero.

Vai al **311**.

56

Dormi bene e ti levi al cantar del gallo. Quando raggiungi le stalle, scopri che l'oste ha già preparato il tuo cavallo per la partenza. Lo ringrazi e saluti con la mano l'allegro locandiere e la figlia mentre ti allontani sulla strada che porta a Varetta.

È mezzogiorno quando scorgi le prime case della città. Situate in una vasta pianura nel mezzo di una distesa erbosa che si perde a vista d'occhio, le mura rosse e le volute torreggianti di Varetta costituiscono una vista senza dubbio imponente. Mentre ti avvicini alla porta meridionale, ammiri le sculture che abbelliscono le mura della città. Rappresentano corpi di dragoni e serpenti che si intrecciano attorno alle alte torri e ai possenti bastioni.



Le sentinelle al cancello ti lasciano entrare senza difficoltà, e tu attraversi la grande porta meridionale che conduce in una piazza elegantemente lastricata.

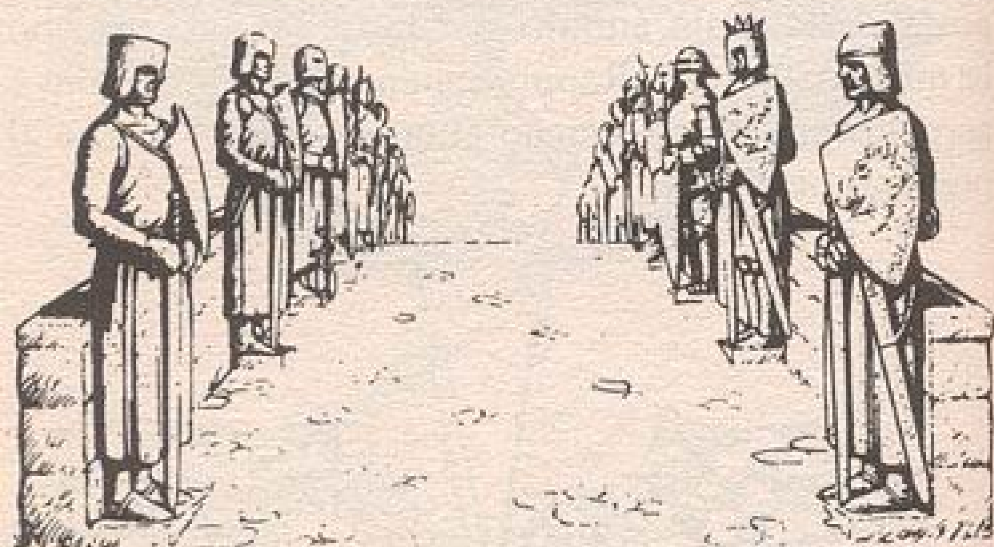
Se sei già stato a Varetta in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **284**.
Se non hai mai visitato prima questa città, vai al **62**.

57

Il soldato Eldenoriano a capo del gruppo rimane a bocca aperta non appena ti vede nella trincea. Fai partire un colpo fulmineo e micidiale, ed egli indietreggia barcollando, trascinando a terra due dei suoi compagni. Gli altri estraggono l'arma e balzano oltre i corpi dei commilitoni pronti ad attaccarti.

Truppe d'assalto Eldenoriane:
Combattività 39 Resistenza 42

Se vinci questo combattimento, vai al **324**.



58

All'improvviso vieni attaccato da una di queste bestie, che tenta di farti cadere giù dalla torre a colpi d'ali e di coda. Balzi in aria per evitare l'attacco, estrai l'arma a mezz'aria e fai partire il primo colpo nell'attimo in cui ritorni coi piedi sulla pietra della torre.

Lavas:
Combattività 49 Resistenza 45

Se vinci questo combattimento, vai al **49**.

59

Aiuti la scorta della baronessa a levare il campo accanto al fiume, mentre Dorst, il quale sembra considerarsi una sorta di cuoco provetto, prepara le trote da te catturate. Con tua grande sorpresa, il pasto si rivela eccellente (recupera 3 punti di Resistenza).

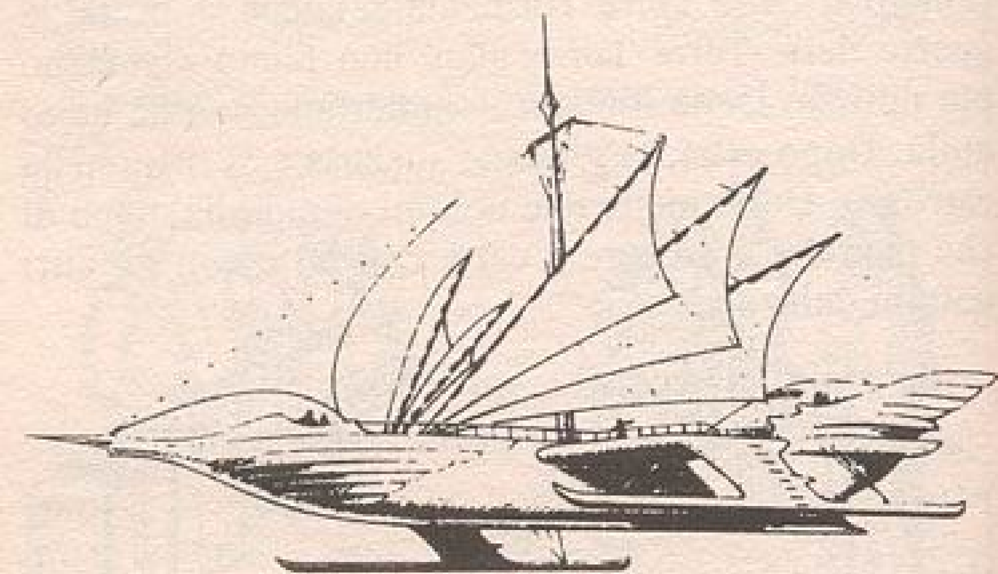
Durante la cena, chiedi alla baronessa notizie riguardo all'est. Essa ti racconta che c'è la guerra tra i vari principati delle Terre Tormentate, anche se ormai le guerre delle Terre Tormentate non fanno nemmeno più notizia. Della lontana Sommerlund non ha udito nulla. Dopo cena, la giovane si scusa e si ritira nella carrozza. Dorst mette due uomini di guardia, dopo di che ti invita a giocare a carte con lui e con gli altri uomini della scorta.

Se decidi di accettare, vai al **152**.
Se preferisci declinare l'offerta, vai al **330**.

60

Nel corso del viaggio verso casa, la tua mente è piena di preoccupazioni per quel che può essere successo al monastero. Passi la maggior parte del viaggio sul ponte di poppa, da solo con i tuoi pensieri, lo sguardo fisso alla terra che sfreccia un miglio e più sotto di voi. Osservi la giungla della palude di Maaken lasciare il posto alle aride distese delle Terre Desolate. Poi scorgi il Passo di Moytura, e senti il battito del cuore aumentarti alla vista di quella gola a forma di V, situata nei Monti Durncrag meridionali, laddove i territori delle Terre Desolate confinano con la tua amata patria, Sommerlund. E ancor di più cresce l'eccitazione alla vista delle prime luci di Holmgard, la capitale di Sommerlund. Guidato dai fari luminosi

della Cittadella del re, l'equipaggio del *Cloud-dancer* guida con maestria la nave verso la città. L'imbarcazione spaziale viene portata direttamente sopra la Cittadella, dove le funi vengono calate per ancorarla controvento. Poi discendi la scaletta di corda che viene fatta scendere sul tetto della Cittadella, dove vieni accolto da un gruppo di Baroni e Conti, capitanato da re Ulnar in persona.



"Bentornato, Grande Maestro" egli ti dice, la voce rotta dall'emozione. Poi ti stringe in un abbraccio, come un padre fa con un figlio che non vede da tanto tempo. "Grazie a Ishir e a Ramas sei salvo, Lupo Solitario" egli mormora. "Possano le tenebre di Naar essere scacciate dalla nostra terra".

Vai al **44**.

61

"Santo cielo!" esclama Nathor, facendo cadere il liquore sul davanti della sua tunica. "Che cos'era?"

Un nodo ti stringe lo stomaco. "Un Kraan" rispondi, riconoscendo immediatamente il grido delle creature alate.

Ti affretti alla finestra e vedi la grande sagoma con ali di pipistrello stagliarsi contro la luna. Un cavaliere di dimensioni umane cavalca precariamente il rettile, il quale vola oltre le cime delle colline.

"Fareste meglio ad allontanarvi dalla finestra, signore" ti dice Nathor in tono ansioso, "altrimenti individuerà la vostra presenza".

Ascolti il consiglio del Lord Conestabile e ti allontani dal vetro. Fai anche ricorso alle tue facoltà dello scudo Ramas per proteggere la tua mente nel caso il cavaliere del Kraan sia dotato di poteri psichici.

"Non è la prima volta che viene da queste parti" dice Rasbarin. "Ogni sera negli ultimi dieci giorni l'abbiamo sentito volare attorno al monastero e alle colline. Certe volte ce n'è più di uno". Egli ti suggerisce di trascorrere la notte nelle cantine del monastero, dove potrai essere più al sicuro, e tu accetti volentieri.

Vai al **154**.

62

Mentre ti fermi a guardare i negozi e le bancarelle che circondano la piazza affollata, noti un segnale situato al centro. Esso indica i nomi delle tre uscite dalla piazza:

Via della Scala (Nord)
Vicolo dello Sperone (Est)
Strada della Piuma (Ovest)

Se decidi di prendere la Via della Scala, vai al **112**.
Se preferisci il Vicolo dello Sperone, vai al **338**.
Se scegli invece la Strada della Piuma, vai al **90**.

63

Mentre i cavalieri avanzano contro di te, inaspettatamente tu sproni il tuo cavallo in un'audace controcarica. La tua mossa coglie di sorpresa i due cavalieri in testa e, prima che essi si riabbiano, cavalchi velocemente in mezzo a loro e fai partire un colpo micidiale, che fa stramazzare a terra entrambi i ruffiani.

Scioccato dalla tua abilità, il capo-banda richiama i restanti banditi, i quali tornano e formano assieme agli altri una riga dietro di lui. Un attimo dopo, con un grido di vendetta, il capo guida i suoi compagni all'attacco.

Mentre i briganti avanzano contro di te, il capo-banda ti sfreccia accanto, e la lama nera della sua spada sfiora sibilando la tua testa ma non ti ferisce. Immediatamente ti volti in sella, colpisci con forza incredibile e spezzi l'elmo e il cranio del tuo avversario, il quale cade addosso ai suoi uomini. Questi non si fermano e continuano a caricare.

Briganti di Eldenora:
Combattività 46 Resistenza 41

Se fuggi dal combattimento dopo quattro scontri, vai al **182**.
Se vinci questo combattimento, vai al **109**.

64

Osservi con crescente timore un panorama da incubo, che si stende a perdita d'occhio fino all'orizzonte di fiamme danzanti. Lingue di lava incandescente riempiono di fessure il terreno nero come il carbone, e da pozzanghere di fango bruciato, rosse come il sangue, fuoriescono getti geyser di fiamme gialle che sembrano levarsi verso il cielo arancione come artigli desiderosi di vendetta. Il calore e la puzza di zolfo sono insopportabili.

Il Lavas ti lascia cadere a terra e poi si leva in volo sino a scomparire oltre le nubi di fumo grigio e oro. Non troppo lontano scorgi un gruppo di creature simili a dragoni che avanzano lentamente sputando fuoco lungo la piana infernale. Percepisci la presenza di un pericolo terribile, e quando fissi gli occhi sui leviatani che avanzano rimani scioccato da ciò che vieni a sapere.

Sei stato trasportato sul Pianeta delle Tenebre, il dominio del dio delle Tenebre Naar. Le creature simili a dragoni si stanno avvicinando al Cancello dell'Ombra: sono le ultime creazioni di Naar, e capisci che se esse avranno la possibilità di entrare nel tuo mondo, sarà la fine di Sommerlund e dei Ramas.

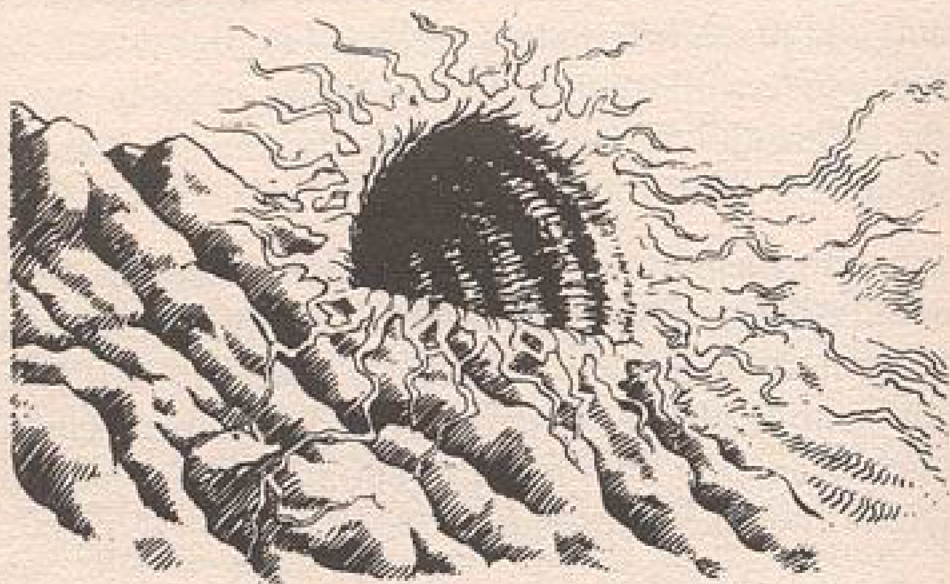
Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **321**.
Se possiedi un Amuleto di Platino, vai al **208**.
Se possiedi il Talismano di Ishir, vai al **18**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore oppure nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **131**.

65

Riesci a districarti dalla ragnatela di cavi e legni marciti, ma hai talmente bisogno di ossigeno che stai per perdere i sensi: sei perciò costretto a risalire in

superficie. Nell'attimo in cui la tua testa emerge dalle acque per trarre un profondo respiro, una pioggia di frecce parte immediatamente dagli archi dei soldati nascosti tra gli alberi. Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 1.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **53**.
Se è 4 o più, vai al **298**.



66

Fai ricorso alle tue speciali facoltà Ramas per alleggerire il peso del tuo corpo in modo tale da non sprofondare ulteriormente nella nera fanghiglia puzzolente. Poi ti trascini fuori dalla pozza di melma servendoti delle mani e delle armi fino a quando non avverti con sollievo la terra ferma sotto i piedi. Ti riposi per qualche minuto e, una volta recuperate le forze, ti rialzi e prosegui verso nord.

Vai al **43**.

67

Con un segnale silenzioso comandi alla truppa di fermarti; il capitano D'Val si china verso di te e sussurra: "Ecco il nemico che ha circondato il vostro Monastero, Grande Maestro. E questo è il punto più debole della loro linea".

"Conosco questo luogo" rispondi con voce tranquilla. "Il monastero si trova oltre la prossima barriera di alberi. Se vogliamo fare breccia qui, dobbiamo agire rapidamente. Quelle creature possono levarsi in volo e non sarebbe difficile per loro mandare a chiamare rinforzi".

"Avete ragione, Grande Maestro. I Rischi sono grandi, ma io e i miei uomini siamo disposti a correrli per assicurarvi un ritorno sicuro al monastero. Dovete assolutamente passare. Siete l'unico in grado di distruggere il Cancello dell'Ombra e di scacciare questa maledizione dalla nostra terra".

"Molto bene, capitano" rispondi, sfoderando l'arma. "Passate parola tra i vostri uomini di tenersi pronti per la carica".

Vai al **200**.

68

Il capo-branco viene ridotto a brandelli, e l'esplosione ferisce anche molti altri membri del branco. Un ululato assordante si leva nell'oscurità, un grido infernale che esprime paura, rabbia e dolore. La perdita del loro capo provoca uno shock alle altre creature-lupo, le quali, con un ultimo grido di rabbia, si allontanano dal

ponte e scappano verso le loro tane sicure nel Castello di Tranius.

Vai all'**86**.

69

Il vento impetuoso dell'abisso ti percuote senza pietà mentre cadi nel vortice nero. La pressione comincia a crescere nel tuo corpo, e ben presto il dolore nel petto e nella testa diventa intollerabile: ti sembra che il tuo corpo stia per disintegrarsi.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e hai raggiunto il rango di Gran Barone, vai al **187**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto il rango di Gran Barone, vai al **305**.

70

Cavalchi fino a una barricata che si trova a venti metri dalla riva del fiume. Con sorpresa dei soldati che si proteggono dalle cascate di olio bollente e frecce, balzi giù da cavallo e corri verso il fiume. Nell'attimo in cui tocchi le gelide acque, rimani sotto la superficie e cominci a nuotare verso la riva opposta.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 5, vai al **163**.
Se va da 6 a 9, vai al **125**.

71

Dai ordine al capitano D'Val di indietreggiare con il reggimento per circa cinquanta metri lungo il sentiero. Dopo che egli ha eseguito il tuo ordine, tu ti muovi lungo il ruscello per cercare di determinare la sorgente del fascio di raggi ultravioletti: si tratta di un aggeggio metallico borchiato.

Servendoti della tua Arte Superiore della Difesa, sollevi il meccanismo. L'hai fatto levitare solo di pochi centimetri quando all'improvviso esso si disintegra in una violenta esplosione che riempie l'aria di polvere e di schegge di pietra. Mentre il pulviscolo si dirada, fai segno a D'Val di far avanzare il reggimento.

"Grazie a Ishir siete con noi" commenta il capitano mentre conduce i suoi uomini oltre il guado. "Senza di voi, questo marchingegno ci sarebbe costato caro".

Vai al **235**.

72 *(fig. 4)*

La figura accanto al caminetto non risponde. Invece, tende una mano guantata e afferra un'asta di ferro che giace accanto al caminetto di pietra. Nell'attimo in cui le dita si serrano attorno all'asta, una fiamma bluastra s'accende sulla sua punta.

"Estraete le spade!" ordina Nathor, e i suoi uomini ubbidiscono immediatamente sguainando le armi. Concentri i tuoi poteri psichici contro la figura e capisci che non è un essere umano: essa è circondata da un'aura di malvagità che la individua immediatamente come un discepolo del male, un mago che pratica l'arte proibita della magia nera Nadziranim.

All'improvviso sentite un'esplosione bassa, ed ecco che una spirale di luce bluastra erompe dall'estremità dell'asta che la creatura tiene in mano. Siete il bersaglio di quell'attacco di magia nera, ma vi tuffate in



(fig. 4) Una luce bluastra erompe dall'estremità dell'asta.

tempo per evitare di essere colpiti: il fascio di luce rimbalza contro la parete di pietra dietro a voi e manda in frantumi una delle alte finestre istoriate.

"Prendetelo!" grida Nathor ai suoi uomini, i quali si affrettano in avanti, ma un secondo fascio di energia erompe immediatamente dall'asta, mettendo fine al coraggioso tentativo: il lampo di luce bluastra uccide le guardie sul colpo, lasciando i tre poveri corpi ammassati e fumanti nel centro della sala.

Nathor impreca contro la sinistra figura, la quale risponde con una risata malvagia e inumana, che ti fa gelare il sangue nelle vene.

"Lord Nathor!" gridi, "non possiamo farcela. Dobbiamo scappare... seguitemi!"

E con queste parole ti precipiti verso la finestra e balzi oltre i pannelli infranti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **219**.
Se va da 5 a 9, vai al **301**.

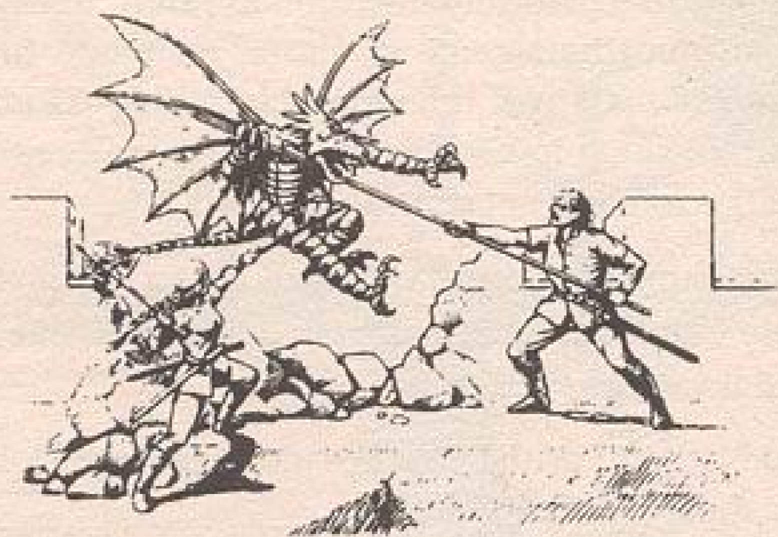
73

In pochi secondi, i restanti membri del branco sentono l'odore del sangue del loro capo, e ciò li fa diventare frenetici. Essi aumentano la velocità, sapendo che non riusciresti mai a seminarli, e tu sei costretto ad affrontarli. Con un ululato terrificante, il branco lancia contro di te un attacco simultaneo.

Branco di cani da guerra di Eldenora:
Combattività 42 Resistenza 47

A causa della frenesia in cui si trovano, questi cani da guerra sono immuni a qualsiasi tipo di attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas e al Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **295**.



74

Ti lasci alle spalle il Cancello Denka e segui una strada che si inoltra tortuosa in un territorio caratterizzato da densi boschi di alberi alti e imponenti. Giunto in cima all'ultima, verde collina, ti ritrovi a discendere verso la Valle Taunor, una fertile distesa di campi coltivati ed erba da pascolo. Al crepuscolo riesci a scorgere il Fiume Quarl davanti a te, e poco prima di notte ne attraversi le acque rapide e agitate per mezzo di un ponte che si trova nel cuore di Quarlen, una vivace cittadina sulla rotta commerciale per Casiorn.

Proprio prima del ponte vedi una bella locanda con stalle adiacenti. Sul tetto di un capannone che copre il cortile vedi scritto il nome: *Taverna del Ponte delle Botti*.

Se decidi di fermarti alla taverna, vai al **211**.

Se preferisci continuare il viaggio verso Casiorn, vai al **31**.

75

Poco prima dell'alba avvisti il fiume Kinam, meno di due miglia a ovest. Fai correre lo sguardo sul panorama circostante e noti diverse impronte (conducono a diverse fattorie sparse nella vallata) che convergono nei pressi di un piccolo paese accovacciato in una delle anse del fiume. Nelle ultime ore il tuo cavallo ha cominciato a zoppicare, e ti basta un'occhiata per capire che ha perso un ferro. Sai che, se non riesci a rimpiazzare il ferro perso, e anche subito, la bestia non sarà più in grado di trasportarti. Sebbene con riluttanza, decidi di entrare nel villaggio per cercare un fabbro.

Un cartello ti comunica il nome del posto: Kalma. È un luogo tranquillo e sonnacchioso, che in molti modi ti ricorda Dage, il paese di Sommerlund in cui sei nato e dove hai trascorso i primi anni della tua vita. Al centro del villaggio vedi la bottega di un maniscalco da dove, malgrado l'ora presta, senti provenire il rumore del martello che batte l'incudine. Leghi le briglie del tuo cavallo su una trave di legno e chiami il fabbro ferraio.

"Qui dentro" giunge la breve risposta. Entri e vedi un uomo alto e dalle spalle larghe, occupato a modellare un ferro di cavallo sull'incudine.

"Il mio cavallo ha bisogno di un ferro" dici, "puoi rimpiazzarlo?"

"Sì" dice, senza curarsi di sollevare lo sguardo, "ma ti costerà 20 Lune. In contanti e in anticipo, per piacere".

Se hai soldi abbastanza per pagare il maniscalco (20 Lune = 5 Corone d'Oro), vai al **234**.

Altrimenti, vai al **259**.

76

La tua freccia sfiora appena la testa del dragone, e l'unico effetto che produce è di rendere il mostro ancora più furioso. Esso batte la grossa zampa per terra e fa schizzare il fango incandescente in aria.

Lasci cadere l'arco ed estrai l'arma mentre il bestione avanza lentamente verso di te, le enormi fauci spalancate.

A meno che tu non possieda un Amuleto di Platino, un Talismano di Ishir oppure l'Arte Superiore della Difesa, perdi 3 punti di Resistenza a causa dell'effetto debilitante del caldo e dell'atmosfera.

Vai al **316**.

77

Cerchi di evitare ogni tipo di contatto con gli altri passeggeri mentre il traghetto compie il suo viaggio di ritorno a Rhem. Il battello attracca nel famoso porto a forma di ferro di cavallo, e tu fai in modo di essere tra i primi a sbarcare.

Facendo ricorso alle tue capacità di mimetizzazione e alla tua naturale abilità, eviti l'attenzione delle sentinelle Salonesi al porto e, una volta all'interno della città vera e propria, ti mescoli alla folla. Ben presto ti ritrovi in una piazza dominata dalle sottili torri della Cattedrale di Rhem. Un viale corre parallelo al lato sud della cattedrale e, sul lato opposto, più in giù, un'armatura arrugginita in esibizione alla porta di un negozio d'armi dall'aspetto poco promettente attira la tua attenzione.

Se decidi di entrare nell'armeria, vai al **339**.

Se preferisci non entrare, vai al **36**.

78

Ordini di far fuoco e i Ramas lasciano partire le loro frecce. Un nugolo di dardi dalle punte d'acciaio, forgiate dai fuochi del monastero, sibila verso i Lavas che stanno calando. La mira è perfetta, eppure soltanto una delle creature alate cade dal cielo. Vedi che la bestia caduta è stata colpita in un occhio. In fretta gli accoliti ricaricano le armi mentre i Lavas si preparono ad atterrare sulla Torre.

"Fare fuoco contro i loro occhi!" gridi, ed ecco che una cascata di frecce sibila in aria, indirizzata contro i difficili bersagli. Questa volta più della metà colpiscono nel segno decimando l'ondata di Lavas all'attacco in un sol colpo, ma i sopravvissuti non indugiano e si avventano contro i difensori allineati sulle mura.

Vai al **165**.

79

Servendoti dell'incantesimo della Confraternita *Controllo Mentale*, ordini al prigioniero di rivelarti il nome del mandante che gli ha ordinato di ucciderti. Dapprima non riesci a penetrare nella mente dell'uomo: la sua memoria è protetta da un incantesimo. Poi



(fig. 5) Il dragone avanza verso di te.

fai ricorso alle tue facoltà Ramas e all'improvviso senti che lo scudo magico sta cominciando a cedere.

L'uomo grida di terrore non appena il suo corpo viene scosso da tremende convulsioni. Una massa di immagini prende corpo nella tua mente, immagini di un passato incontro che ha avuto luogo in un posto lontano che riconosci come Duadon, capitale di Eldenora. Vedi una figura avvolta nell'ombra, protetta da una cotta ornamentale, che tende una borsa traboccante d'oro al prigioniero in un vicolo scarsamente illuminato. La figura pronuncia il tuo nome prima di scomparire nel buio.

"Chi è quella persona?" chiedi, ordinando al prigioniero di risponderti. Egli apre le labbra ferite cercando di pronunciare un nome, ma da esse non emerge alcun suono. Percepisci che l'uomo sta combattendo contro i resti dell'incantesimo che protegge la sua mente. Ti avvicini e cerchi di capire il nome appena appena sussurrato.

Vai al **326**.

80 *(fig. 5)*

I dragoni color del bronzo proseguono la loro inarrestabile avanzata attraverso la pianura infernale. Ne conti più di cento in totale, lunghi e larghi come un galeone. Il più grande del branco, che è anche il più veloce, sta avanzando rapidamente verso di te, alitando fiammate bluastre dalla bocca e dalle narici. Gli altri dragoni si fermano ad osservare da sotto le pesanti palpebre nere mentre il loro leader avanza verso di te come un gatto verso un topo indifeso. Sopra, in alto tra le nubi grigio-gialle, volano stormi di innumerevoli

Lavas. Percepisci anche un'altra presenza, un'ombra nera che origina malvagità. Sei percorso da tremiti quando capisci di trovarti alla presenza di una manifestazione di Naar stesso. Egli è venuto ad assistere alla tua fine, a godersi la tua ultima, futile battaglia prima di sguinzagliare i suoi dragoni su Sommerlund. L'attacco dei Lavas non era altro che un preliminare del piano del dio per distruggere Sommerlund e i Ramas.

Con il cuore colmo di terrore, indietreggi nella sabbia bollente in un disperato tentativo di raggiungere il Cancello dell'Ombra. Il dragone continua ad avanzare, emette un ruggito di tuono e scopre le lunghissime zanne che stanno per serrarsi su di te.

Se hai un Arco e decidi di usarlo, vai al **196**.
Se non ce l'hai o preferisci non usarlo, vai al **122**.

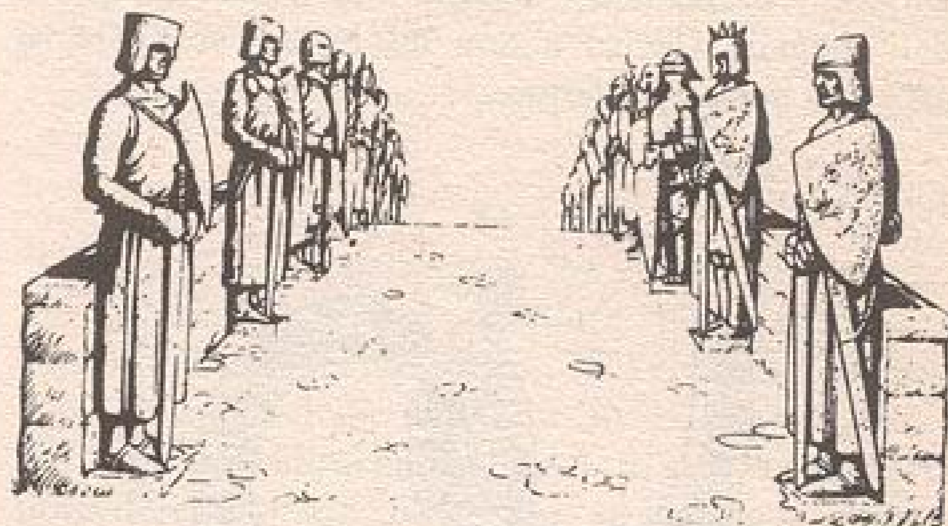
81

Mano a mano che i cavalieri si avvicinano, i tuoi sospetti trovano conferma: si tratta senza dubbio di briganti Eldenoriani. Le selle recano il loro emblema e i cavalli sono carichi di sacchi e saccocce pieni zeppi di bottino. Decidi di rimanere nascosto fino a quando i banditi non ti avranno oltrepassato, ma proprio quando essi stanno passando vicino al tuo nascondiglio, il tuo cavallo emette un nitrito e si leva sulle zampe posteriori. Con disappunto, vedi che un innocuo serpente del deserto si è avvolto attorno alla zampa anteriore della bestia.

Il verso del tuo cavallo spaventato rivela la tua presenza. Gli Eldenoriani si allontanano dalla strada e cavalcano verso la macchia d'alberi, le spade levate pronte a colpire la prossima vittima.

Se decidi di estrarre l'arma e prepararti alla difesa, vai al **293**.

Se preferisci rimanere nella macchia d'alberi nel tentativo di sfuggire ai briganti, vai al **241**.



82

Servendoti dell'incantesimo di battaglia *Trattieni il nemico* comandi all'Eldenoriano di bloccare qualsiasi movimento. Immediatamente l'uomo diventa immobile come una statua, e la donna e il bimbo hanno così la possibilità di liberarsi dalla sua stretta. La giovane ti corre incontro, stringendosi al petto il bambino singhiozzante.

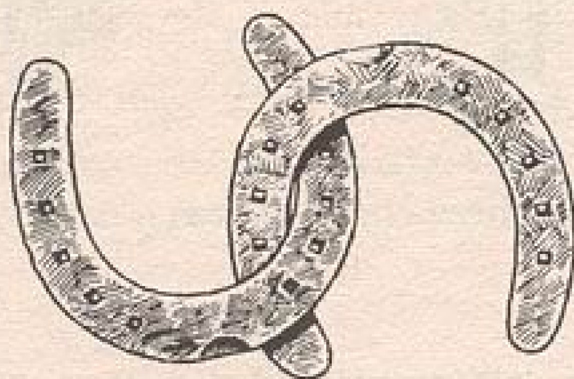
"Grazie, grazie..." grida cadendo ai tuoi piedi. La sollevi gentilmente e la assicuri con parole pacate, dicendole che ormai il peggio è passato. Lei ti sorride, ma l'espressione del suo viso cambia non appena i suoi occhi si fissano su qualcosa alle tue spalle.

"Eccolo, quel maledetto! Holkar!" esclama con sde-

gno. "È il capo di questa banda di disgraziati e il responsabile di tutte queste uccisioni!"

Ti volti a guardare l'oggetto del suo odio e vedi un brigante tarchiato che si fa goffamente strada tra le croci del cimitero. Un sacco pieno di preziosi gli pende da dietro la spalla mentre avanza rapidamente verso il cavallo che lo attende nei pressi del muro dell'abbazia. Deciso a non lasciartelo scappare, ti affretti a corrergli dietro.

Vai al **206**.



83

Una volta riattraversata la sgangherata porta di Amory, volti verso nord e segui la strada che conduce a Varetta, la città principale di Lyris. A mezzogiorno raggiungi una biforcazione in cui un segnale indica: Soren (sinistra) e Varetta (destra). Prendi la strada di destra e trascorri l'intero pomeriggio a cavalcare attraverso le gentili ondulazioni di una bassa pianura. Durante questa cavalcata, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

La luce del giorno sta cominciando a svanire quando arrivi in un villaggio dominato da una casa nobiliare fortificata. Nubi cariche di pioggia si stanno rapidamente addensando da ovest, e ancora una volta la principale preoccupazione è trovare un riparo per la notte.

Se decidi di cercare riparo nella casa nobiliare, vai al **318**.

Se preferisci cercare riparo nel villaggio, vai al **42**.

84

"Grande Maestro, permettete che vi presenti il capitano Cearmaine" ti dice l'Elettore, introducendoti il capitano dallo sguardo severo. "Ho scelto lui per guidarvi fino ad Holona; farà tutto ciò che è in suo potere per aiutarvi ad attraversare la zona di guerra e per farvi procedere speditamente lungo la strada che vi condurrà a Casiorn".

Il nome del capitano ti è familiare, e ricordi di aver sentito parlare del suo coraggio e della sua audacia durante le guerre contro i Signori delle Tenebre. I suoi molti eroismi hanno fatto spesso volgere le sorti della battaglia a favore degli eserciti delle Terre Libere e gli hanno assicurato una fama duratura di grande guerriero. Non avresti potuto desiderare una scorta migliore per il prossimo, pericolosissimo tratto del tuo viaggio.

Il capitano ti offre la sua mano in gesto di amicizia, e tu rimani scioccato quando senti le tue dita chiudersi sul freddo acciaio.

"Un ricordo della Battaglia del Vellino" egli ti dice, sorridendo e guardando la sua mano di ferro. "Purtrop-

po l'originale è stata tranciata via da un'ascia Drakkar".

Vai al **130**.

85

Non appena anche l'ultimo degli Eldenoriani cade a terra, ti volti e balzi in groppa al cavallo. Puntandole i talloni nei fianchi, sproni la bestia al galoppo e ti inoltri nella foresta.

Prosegui tra gli alberi in direzione sud compiendo un ampio arco attorno all'insediamento di Fabri. Durante la cavalcata attraverso i boschi, scopri i seguenti oggetti nelle sacche e tra le coperte arrotolate attaccate alla sella del cavallo.

Spada
Corda
Acciarino
Coperta
Arco
Faretra contenente 5 frecce
12 Lune (equivalenti a 3 Corone d'Oro)
Cannocchiale

Se decidi di tenere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

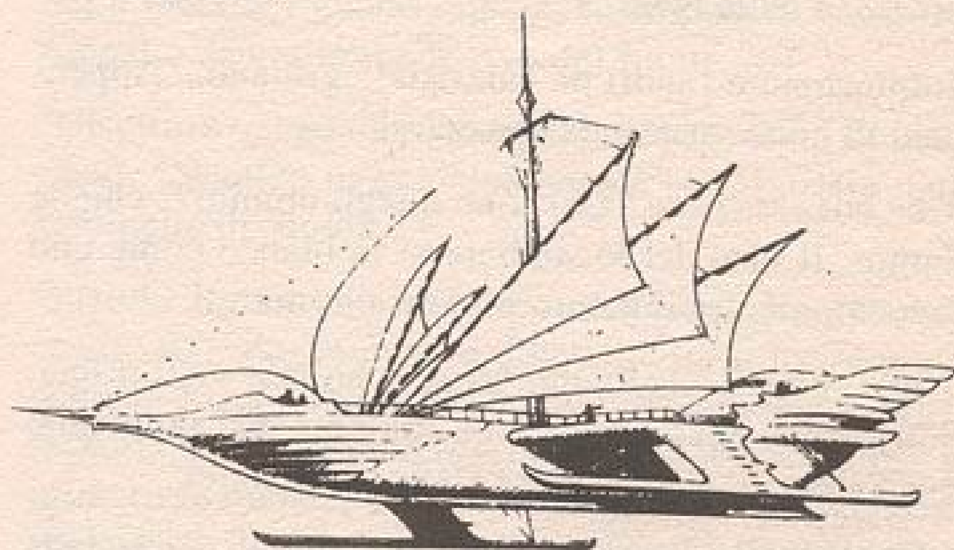
Poco prima del tramonto, esci dal bosco in un punto in cui tre sentieri si incrociano. Un segnale di legno posato contro un masso indica tre direzioni, tre destinazioni e tre distanze:

Nord-Chod-250 miglia
Ovest-Holona-50 miglia
Sud-Tenzha-20 miglia

Sei ansioso di lasciarti alle spalle l'ostile territorio Eldenoriano il più in fretta possibile e, dopo aver controllato la tua mappa, ti dirigi a sud verso Tenzha, città di confine con la terra di Slovia.

Durante la cavalcata, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **343**.



86

Cavalchi fino a Scade con tutta la velocità che ti è possibile e torni alla locanda del Secchio Fortunato; qui comunichi la notizia del tuo sfortunato incontro al Castello di Tranius ai cinque soldati della guardia ancora in vita. Essi ascoltano scioccati, e scioccato è pure il locandiere, preoccupato per la sorte del Cavaliere Tranius.

"Non lo vedo in città da circa una settimana, ormai" dice, grattandosi il mento, un'espressione preoccupata

negli occhi. "Non avevamo avuto sentore alcuno che al Castello stesse succedendo qualcosa di losco. Mi fa venire i brividi, credetemi!"

Al caldo confortevole della taverna, ti servi delle tue facoltà Ramas per curare le ferite del Lord Conestabile. Nathor sta mettendo con cautela alla prova la caviglia appena risanata quando d'un tratto s'ode un gran trambusto per la strada. Una folla inferocita di uomini dal viso duro, molti dei quali con torce, bastoni e corde, sta marciando giù per la strada acciottolata in direzione della taverna.

"Impicchiamo i ladri di Talestria!" gridano. "Appendiamoli come maiali da sgozzare!"

"Che cosa succede? Chi sono quegli uomini?" chiede Nathor. Il viso del locandiere si fa bianco come uno straccio, mentre il mento prende a tremargli.

"Non... non so" balbetta. "Non li ho mai visti prima. Non sono di queste parti. Non abbiamo mai avuto guai con Talestria, siete sempre stati nostri amici".

All'improvviso un ciottolo vola oltre il vetro della finestra, mentre le grida della folla si fanno sempre più irate:

"Uscite, cani di Talestria! Uscite o vi daremo fuoco!"

Nathor indica a tutti un passaggio sul retro che conduce direttamente alle stalle.

"Temo vi sia in atto qualche oscuro piano per assassinarvi, Grande Maestro" egli dice. "Se volete raggiungere la vostra patria, dovete riprendere il viaggio immediatamente. Io e i miei faremo tutto quanto è in nostro potere per trattenere la folla, ma voi dovete partire adesso, e da solo".

Un'altra finestra si infrange, e un pezzo di legno infuocato vola nella saletta.

"Va bene" replichi con voce preoccupata. "Me ne vado immediatamente".

Vai al **161**.

87

Sei a metà del guado quando i campanelli d'allarme suonano da entrambe le rive del fiume.

"Disertore nel guado!" parte il grido dal forte Eldenoriano. "Nemico in avvicinamento!" senti urlare dalle sentinelle di Slovia.

Qualche attimo più tardi una pioggia di frecce sibila in aria tutt'attorno a te, e diversi dardi ti feriscono la schiena e le gambe: perdi 5 punti di Resistenza. Ma la rapidità della tua traversata e le tue facoltà Ramas di mimetizzazione ti aiutano a raggiungere il versante opposto del fiume sano e salvo. In un batter d'occhio sei sparito nell'oscurità che avvolge le pianure circostanti.

Vai al **92**.

88

Nell'attimo in cui attraversi il Cancello dell'Ombra vieni assalito da venti gelidi e violentissimi che ti ghiacciano fino alle ossa: perdi 3 punti di Resistenza. Senti che sia tu che il lavas state precipitando in circoli sempre più piccoli fino a raggiungere il cuore del

vortice. Ben presto perdi ogni traccia del tempo. Poi, tanto improvvisamente quanto era cominciato, il vortice finisce e il gelo dell'abisso si trasforma in un calore insopportabile. Temendo le conseguenze, ti costringi ad aprire gli occhi e a fissare il panorama da incubo che ti circonda.

Vai al **64**.

89

Nell'attimo in cui fai partire il colpo finale, il potere maligno dell'anello di Lutha implode e consuma il corpo del Principe in un turbine di fuoco soprannaturale. Volti la schiena al calore intenso e, quando questo diminuisce, ti volti nuovamente e ti accorgi che il corpo di Lutha è completamente carbonizzato. Dell'anello non è rimasto alcun segno: solo un mucchio di ossa ardenti mostra il posto in cui esso è caduto.

Da dietro la porta chiusa senti un echeggiare di passi affrettati e di grida. Ai tuoi piedi vedi il pugnale che il Principe Lutha ha usato contro di te e ti chini immediatamente per raccoglierlo (segnalo tra l'Armamento del tuo Registro di Guerra).

Poi ridiscendi nella prigione e ti servi del pugnale per aprire il pannello circolare nella parete della fossa. Non appena questo scivola di lato, scopri un camino che conduce ad un fiume sotterraneo. Ti infili rapidamente nel cunicolo viscido e puzzolente e scivoli nelle acque gelide, la cui forte corrente ti trasporta via.

Vai al **150**.

90

Entri nella Strada della Piuma e cavalchi questa via percorsa da aromi dolci e inebrianti, provenienti dai negozi di spezie e dalle profumerie che la fiancheggiano. Prosegui fino a quando, dopo una brusca curva, non ti immetti in un'altra strada chiamata Via del Bronzo. Qui vedi un vasto cortile: esso costituisce l'entrata di un maestoso edificio la cui facciata di marmo e mattoni è ornata da una scritta: *Casa della Sapienza*. All'improvviso ti senti stranamente attratto da quell'edificio, come se esso possedesse la soluzione a tutti i tuoi problemi.

Entri e percorri un vialetto cosparso di ghiaia che conduce ad un edificio sopra la cui porta di legno elegantemente incisa pende un cartello: *Biblioteca*. Qualcosa ti spinge a fermarti proprio qui e, senza sapere perché, smonti da cavallo e leghi le redini ad un anello di ferro infisso nel muro. Poi spingi la porta ed entri nella fredda sala della biblioteca.

Migliaia e migliaia di libri e pergamene riempiono le scansie di pietra di questa magnifica biblioteca. I tuoi occhi seguono affascinati la fila di tomi meravigliosi fino a quando non incontrano un'altra porta che si trova dall'altra parte della sala. Ritto sulla soglia, vedi un uomo anziano che indossa una lunga tunica marrone. Ti guarda e ti sorride con l'aria di chi sa molte cose.

"Benvenuto, Grande Maestro. Ti stavo aspettando" ti dice.

Se hai già visitato la Strada dei Cavalieri, la città di Tahou o il Lago Vorndarol in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **348**.

continua

Se non sei mai stato in uno di questi posti, vai al **184**.



91

Afferri il polso di Dorst e, scuotendolo, fai cadere dalla sua manica una dozzina di carte. Un silenzio mortale scende sul gruppo, mentre gli occhi di tutti sono fissi sulle carte sparpagliate a terra. Un attimo dopo gli uomini scoppiano a ridere fino ad avere le lacrime agli occhi. Poi, uno ad uno, scuotono le mani, ed ecco che decine di carte piovono sulla coperta.

Vai al **15**.

92

Dopo i pericoli di Eldenora, le pianure della pacifica Slovia ti sembrano quasi un paradiso tranquillo. Le distese erbose sono ricche e fertili, ed un'abbondanza di frutti ti permette di mangiare bene nel corso dei cinque giorni di viaggio verso il nord, in direzione di Tekaro. Qui, in una locanda vicino alla cattedrale della città dove anni fa hai trovato una delle Pietre della Sapienza di Nyxator durante la tua ricerca della saggezza Ramas, trascorri una piacevole nottata in compagnia di una banda di mercenari. Aiutato dalle tue facoltà Ramas, riesci a spillare a questi ultimi 30 Corone d'Oro giocando a carte, e con questi soldi riesci a comperare un cavallo fresco per proseguire il viaggio. (Il cavallo nuovo e la notte alla locanda ti costano in tutto 25 Corone d'Oro: puoi aggiungere le 5 Corone d'Oro restanti nel tuo Registro di Guerra.)

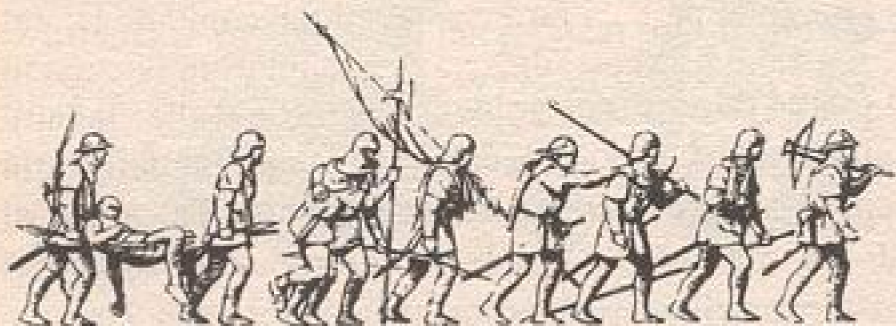
Il giorno dopo, di prima mattina, lasci Tekaro e ti metti sulla strada di Tido. Hai deciso di raggiungere Casiorn seguendo il Passo del Nord attraverso la catena di Slovia, ma durante il secondo giorno sulla strada sei costretto a rivedere drasticamente i tuoi piani. Durante un incontro casuale con un mercante nel corso del viaggio vieni a sapere che il Passo del Nord è bloccato a causa di una valanga, e viaggiare seguendo quella pista è ormai impossibile. Ci vorranno diversi mesi per sgomberare il passo e ricostruire la strada di montagna. Decidi quindi di raggiungere Casiorn via Varetta, l'antica città delle spade incrociate, e il giorno seguente riprendi la cavalcata verso nord.

Durante il viaggio ti fermi per aiutare un contadino il cui carro ha perso una ruota. In cambio del tuo aiuto, egli ti offre i servizi del fratello, il quale organizza un servizio di traghetto attraverso il fiume Quarl. Il fratello del contadino ti trasporta volentieri dall'altra parte del fiume fino a Salony, dove entri nella grande e densa foresta seguendo un sentiero praticabile. Dopo un'intera giornata a cavallo lungo questa pista solitaria, ti ritrovi nei pressi della periferia di una città chiamata Ellio.

Nel corso del viaggio nella foresta, a meno che tu non

possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **138**.



93

Ti allontani dal mucchio di corpi delle guardie e rinfoderi l'arma insanguinata. Poi afferri rapidamente Nathor e lo carichi su un cavallo, facendolo appoggiare sul collo della bestia. Poi monti in groppa anche tu e sproni la bestia al galoppo. Fuori, la torre di guardia si riempie di grida e imprecazioni mentre tu guidi il cavallo verso i cancelli, la cui saracinesca - con tuo grande orrore - comincia ad abbassarsi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole o più, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2. Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, aggiungi 1.

Se il totale ora è 2 o meno, vai al **21**.
Se è 3 o più, vai al **230**.

94

Mentre il sole sorge sulle acque del golfo di Holm, i suoi raggi dorati si riversano sugli speranzosi cittadini di Holmgard che si sono riuniti per salutarti alla partenza. Ti allontani al galoppo dalla Cittadella del re, al comando delle Guardie a cavallo, il capitano D'Val al tuo fianco. Mazzi di rose di Sommerlund vengono lanciati davanti agli zoccoli del tuo cavallo, mentre nelle orecchie ti echeggiano le grida gioiose della folla mentre percorri con orgoglio, seguito dai valorosi cavalieri, le strade della città che conducono alla porta settentrionale di Holmgard.

Una volta fuori dalla città ordini alla truppa di sistemare le lance e disporsi in colonna di quattro per una veloce cavalcata verso nord. A mezzogiorno attraversate il fiume Unoram e incrociate una pattuglia di Rangers a guardia di un incrocio. In questo punto, infatti, un sentiero emerge dalla foresta di Fryelund e si congiunge alla strada principale proveniente da ovest. Anche se non c'è nessun segnale ad indicarne il nome, ne riconosci immediatamente la superficie irregolare: si tratta del sentiero Alema, uno dei diversi tracciati nella foresta che conducono al Monastero Ramas, situato a trenta miglia di distanza. Il capitano D'Val ti dice che il punto più debole della linea nemica si trova diverse miglia lungo il sentiero.

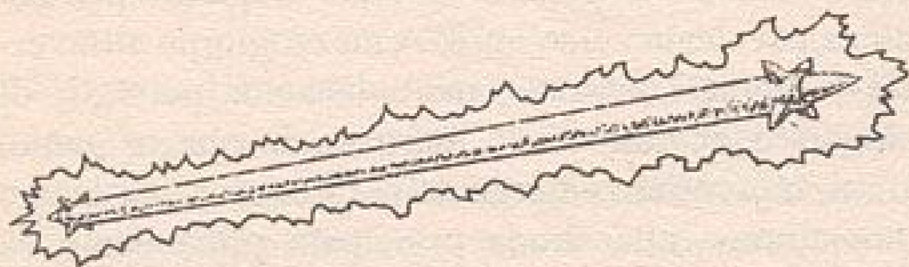
I Ranger di confine si allertano immediatamente non appena vi vedono. Il loro capo, un sergente con una gamba ferita in battaglia, vi comunica che il nemico è stato visto volteggiare sopra questa area non molto tempo addietro. Ricambi il saluto militare, poi dai ordine alla truppa di sistemarsi in colonna per due

prima di condurla lungo il sentiero che si inoltra nella Foresta Fryelund.

Avete coperto meno di un miglio tra i fitti alberi quando vi ritrovate a discendere verso un ruscello, un affluente dell'Unoram. Una volta in questo punto c'era un ponte che attraversava il corso d'acqua. Le sue pietre antiche formano ora un guado che conduce il sentiero dall'altra parte del fiume.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Signore del Sole o più, vai al **203**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore e non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **151**.



95

Concentri i tuoi poteri Ramastan dello scudo psichico e lanci un impulso di energia contro la mente del prigioniero nel tentativo di indebolire la sua resistenza. Non riesci a penetrare nella mente dell'uomo, dal momento che scopri che la sua memoria è protetta da un incantesimo: devi compiere uno sforzo enorme per penetrare nelle sue difese (perdi 4 punti di Resistenza).

All'improvviso senti che lo scudo magico sta cominciando a cedere. L'uomo grida di terrore non appena il suo corpo viene scosso da tremende convulsioni. Ordini al prigioniero di rivelarti il nome del mandante, ed ecco che una massa di immagini prendono corpo nella tua mente, immagini di un passato incontro che ha avuto luogo in un posto lontano che riconosci come Duadon, capitale di Eldenora. Vedi una figura avvolta nell'ombra, protetta da una cotta ornamentale, che tende una borsa traboccante d'oro al prigioniero in un vicolo scarsamente illuminato. La figura pronuncia il tuo nome prima di scomparire nel buio.

"Chi è quella persona?" chiedi, ordinando al prigioniero di risponderti. Egli apre le labbra ferite cercando di pronunciare un nome, ma da esse non emerge alcun suono. Percepisci che l'uomo sta combattendo contro i resti dell'incantesimo che protegge la sua mente. Ti avvicini e cerchi di capire il nome appena appena sussurrato.

Vai al **326**.

96

Decidi di raggiungere una radura nella foresta Fryelund un miglio ad est del monastero, dove è situato un accesso segreto. Questo passaggio conduce direttamente nella tua sala a volta sotto la Torre del Sole: è tua intenzione penetrare nel monastero servendoti di quell'entrata.

Prima di inoltrarti nel bosco fai ricorso alle tue facoltà psichiche - *Protezione Mentale* - per dotarti di una mimetizzazione extra. Questa precauzione si rivela di importanza decisiva perché, non appena metti piede nella distesa d'alberi, uno stormo di Lavas alati cala dalle nuvole sopra la tua testa; ti getti a terra, e le creature passano oltre senza rallentare.

Dopo averle vedute scomparire oltre la cresta, ti rimetti in piedi e ricominci a correre tra gli alberi.

Vai al **51**.

97

Lasci il cavallo nei pressi della capanna abbandonata e ti dirigi a piedi verso l'attracco del traghetto; arrivi proprio nell'attimo in cui i marinai della barca stanno lanciando le funi sulla banchina. Servendoti delle tue facoltà Ramas di mimetizzazione e aiutato dall'attività frenetica che ti circonda, riesci a mescolarti alla folla di ansiosi viaggiatori che stanno per salire a bordo. Un impertinente trio di soldati Eldenoriani sta raccogliendo i biglietti dai passeggeri. Quando arriva il tuo turno, dici che il biglietto ti è caduto e che l'hai perso.

"Paga di nuovo!" grida uno dei soldati. "Sì!" grugnisce un altro, "altre 2 Corone, feccia che non sei altro, e in fretta, anche!"

Estrai rapidamente dallo zaino 2 Corone d'Oro (cancellale dal tuo Registro di Guerra) e prendi posto a bordo dell'affollatissimo battello.

Vai al **77**.

98

Come in risposta alle tue preghiere alla dea Ishir, dalla lama divina della tua spada si irradia d'un tratto un alone accecante di luce dorata. Capisci di stare tenendo tra le mani un'arma in grado di distruggere il dragone, e questo pensiero rianima grandemente il tuo spirito stanco e provato (recupera tutti i punti di Resistenza che hai perso fino ad ora).

Il dragone grugnisce non appena vede la luce dorata della Spada del Sole. Leva una zampa artigliata e, con un rapido movimento, cerca di far volare via l'arma dalle tue mani. Tu ti tuffi di lato ed eviti il colpo, poi ti rialzi, appena in tempo per sentire il terribile ruggito e vedere il mostro balzare verso di te.

Vaxagore:
Combattività 56 Resistenza 52

Questa creatura è immune a qualsiasi tipo di attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas. A causa dell'aumento di potere della tua spada nel Pianeta delle Tenebre, aggiungi 4 alla tua Combattività per la durata di questo combattimento.

Se vinci, vai al **288**.

99

Levi gli occhi e vedi l'orrenda creatura volare in circolo proprio sopra di te, a meno di sei metri oltre le cime degli alberi. D'istinto ti accucci e ti nascondi tra il fogliame vicino, l'arma pronta a colpire, mentre la bestia tenta senza successo di atterrare tra i fitti rami di pini. Le grida incessanti e il fruscio delle ali contro i rami fanno immediatamente accorrere Dorst e i suoi uomini. Essi si fermano ad estrarre le frecce dalla faretra e a sfilare l'arco di spalla e, tutti assieme, fanno partire una pioggia di dardi contro il volatile. Con strilli di frustrazione, il Kraan si leva nuovamente verso il cielo notturno e scompare nell'oscurità verso nord.



(fig. 6) Gwynian ti mostra il Cristallo del Sole.

Il vento soffia tra i rami, e tu rabbrividisci, ma non per il freddo: è invece la paura di non riuscire mai più a rivedere la tua patria a farti ghiacciare il sangue nelle vene.

Vai al **275**.

100 *(fig. 6)*

Da un cassetto nascosto sotto la pietra del tavolo Gwynian estrae un cristallo dorato delle dimensioni di una mela. Dalla sua superficie multifaccettata si irradiano miriadi di raggi sottili che scintillano della potente energia incatenata dentro il gioiello.

"Questo è il Cristallo del Sole, Grande Maestro" egli dice, depositando l'oggetto nel palmo della tua mano. La sua superficie emana un piacevole calore, invitandoti a toccarla. "Se vuoi salvare i tuoi confratelli, devi chiudere il Cancello dell'Ombra per sempre. Questo cristallo ti servirà allo scopo. Esso, infatti, contiene potere a sufficienza per distruggere il cancello e impedirne il ritorno".

Osservi il cristallo baluginante con timoroso rispetto. Gwynian nota la tua preoccupazione e sorride.

"Non devi aver paura del potere che c'è in questo cristallo, perché esso non può arrecare danno alcuno al nostro mondo. Soltanto se lanciato in un altro piano d'esistenza esso rilascerà il suo potere. Grande Maestro, tu devi lanciarlo nel Cancello dell'Ombra che Naar ha creato".

"Ed è perciò così che potrò salvare i miei confratelli" sussurri, fissando lo sguardo nel cuore luminoso del cristallo.

"Esatto" risponde Gwynian. "Proprio così".

"Allora devo andarmene immediatamente" dici, infilando il Cristallo del Sole nella tasca della tua tunica. "Ora che sono in possesso dell'arma di cui ho bisogno per salvare la mia gente, non posso indugiare un momento di più. Devo partire immediatamente per Casiorn".

"Sì" dice Gwynian, ancora sorridente. "Sapevo dei tuoi piani e ho provveduto affinché potessi viaggiare verso la Città dei Mercanti più speditamente. Vieni, seguimi, e ogni cosa ti sarà rivelata".

Annota il Cristallo del Sole sul tuo Registro di Guerra come Oggetto Speciale. Devi rinunciare ad un altro Oggetto Speciale se sei già in possesso del numero massimo di Oggetti Speciali.

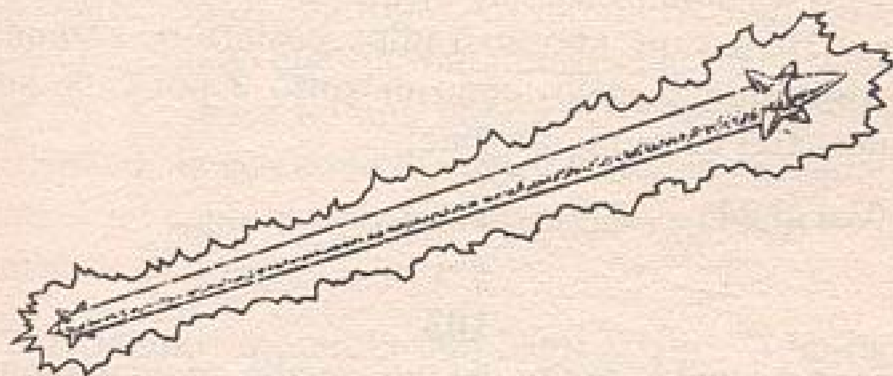
Vai al **323**.

101

La figura accanto al caminetto non risponde. Invece, tende una mano guantata e afferra un'asta di ferro che giace accanto al caminetto di pietra. Nell'attimo in cui le dita si serrano attorno all'asta, una fiamma bluastra s'accende sulla sua punta.

"Estraete le spade!" ordina Nathor, e i suoi uomini ubbidiscono immediatamente sguainando le armi. La Spada del Sole vibra di potere al tuo fianco, e tu la fai scivolare fuori dal fodero e la tieni ritta davanti a te. Capisci che la figura non è un essere umano: essa è circondata da un'aura di malvagità che la individua immediatamente come un discepolo del male, un mago che pratica l'arte proibita della magia nera Nadziranim.

All'improvviso sentite un'esplosione bassa, ed ecco che una spirale di luce bluastra erompe dall'estremità dell'asta che la creatura tiene in mano. Quell'energia si collega al ferro divino della tua lama e rimbalza mandando in frantumi una delle alte finestre istoriate.



"Prendetelo!" grida Nathor ai suoi uomini, i quali si affrettano in avanti, ma un secondo fascio di energia erompe dall'asta, mettendo immediatamente fine al loro coraggioso tentativo: il lampo di luce bluastra li uccide sul colpo, lasciando i tre poveri corpi ammassati e fumanti nel centro della sala.

Nathor impreca contro la sinistra figura, la quale risponde con una risata malvagia e inumana, che ti fa gelare il sangue nelle vene.

"Lord Nathor!" gridi, "non possiamo farcela. Dobbiamo scappare... seguitemi!"

E con queste parole ti precipiti verso la finestra e balzi oltre i pannelli infranti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **219**.
Se va da 5 a 9, vai al **301**.

102

La freccia penetra nella palpebra inferiore del dragone, scomparendo nella cornea dell'occhio. Il bestione reagisce con violenza al dolore atroce emettendo un ruggito assordante che scuote il terreno circostante; poi si rizza sulle enormi zampe posteriori, azzanna furiosamente il cielo pieno di zolfo e poi cade sul fianco. Hai ucciso il dragone!

Vai al **24**.

103

Smonti e lanci le redini del tuo cavallo ad un garzone di stalla prima di entrare nella calda e accogliente saletta della locanda. L'oste, un uomo corpulento con una folta barba rossa, sta servendo un gruppetto di signorotti che si guardano attorno con aria di annoiata indifferenza. Gli consegni 2 Corone d'Oro e in cambio ti viene data una cameretta piena di spifferi situata sopra le stalle.

Dormi bene (recupera 3 punti di Resistenza) e ti svegli all'alba. L'oste ti offre una colazione, ma il poco promettente aspetto del formaggio andato a male e della pancetta bruciacchiata non stimola affatto il tuo appetito. Declini gentilmente l'offerta, riprendi il tuo cavallo e ti avvii lungo il sentiero che, verso est, conduce fuori da Ellio.

Vai al **176**.

104

Il sole si è levato sopra l'orizzonte, e il paese a poco a poco si risveglia alla vita. Decidi di trascorrere l'ora d'attesa a guardare i semplici negozi in riva al fiume o le botteghe delle viuzze. Un edificio in particolare attira la tua attenzione: si tratta di una specie di tempietto appollaiato precariamente in cima a un moletto di legno. Riesci a sentire la voce di un uomo anziano uscire dalla costruzione, cui risponde di tanto in tanto il mormorio di una folla. All'interno vedi un vecchio chierico-mago che sta somministrando i medicamenti di cui è capace ad una donna dalla testa fasciata. Il chierico sta cercando di curare la donna posandole le mani sul capo, ma persino quella lieve pressione la fa gridare di dolore.

"Ciarlatano" mormora uno degli astanti. "Imbroglione" sussurra un altro. Il vecchio chierico sente i commenti e il viso gli si incupisce; anche se come curatore forse non è un gran che, senti che il suo animo è buono, perciò decidi di salvarlo dalla folla infastidita, che pare intenzionata a gettarlo nel fiume da un momento all'altro.

"Aspetta, buon uomo!" dici, muovendoti rapidamente tra la folla fino a raggiungere il piccolo palcoscenico su cui si trovano la donna con le bende e il chierico. "Non dovresti posare le mani sul capo della donna. Di certo la fonte del dolore ha origine dal suo cuore!"

E con queste parole, afferri delicatamente le mani del vecchio e le posi sul petto della donna. La malata reagisce con paura e cerca di allontanarsi, ma tu già stai trasmettendo i tuoi poteri risananti al suo corpo, e

il dolore nella testa di lei svanisce immediatamente. Un sorriso di pura gioia illumina il suo viso, e le bende spariscono in un batter d'occhio.

"Ishir sia lodata!" esclama. "Sono guarita. Sono completamente guarita!"

Vai al **188**.



105

Tossendo e sputando acqua, ti rialzi in fretta. La polvere dell'esplosione si sta diradando, e tu vedi D'Val che sta facendo avanzare il reggimento.

"Siete ferito gravemente, Grande Maestro?" egli grida, avvicinandosi al punto in cui ti trovi.

"Sopravviverò" rispondi, e rimonti subito in sella al tuo spaventato cavallo.

"Grazie a Ishir siete con noi" commenta il capitano mentre conduce i suoi uomini oltre il guado. "Senza di voi, questo marchingegno ci sarebbe costato caro".

Vai al **235**.

106

La punta del vortice viene attratta verso l'amuleto che porti al collo come il fulmine verso un conduttore di elettricità; nell'attimo in cui esso tocca il pendente, il bagliore esplode accecante. Una scarica di energia corre attraverso il tuo corpo ed uno stridio assordante riempie l'aria. Per un attimo terrificante l'amuleto diventa incandescente (perdi 4 punti di Resistenza), poi vi è un'altra esplosione, e il potere dell'anello rimbalza e ritorna verso la propria fonte, conquistato e respinto dall'essenza benigna dell'amuleto.

Per un istante soltanto riesci a scorgere il viso del Principe: è una maschera di puro terrore. Poi il vortice lo raggiunge e, in un attimo, egli viene inghiottito da un turbine di fuoco soprannaturale.

"Così possano perire tutti coloro che servono il dio del Male!" gridi, esaltato dalla tua vittoria contro il Principe Lutha.

In alto sopra di te senti il rumore lontano di passi in corsa. Una truppa di guardie del Principe sta per arrivare in suo aiuto, anche se percepisci che ormai per lui è troppo tardi. Piuttosto che rimanere ad affrontare la rabbia dei soldati, che scopriranno il corpo del loro leader, ti servi dell'amuleto per aprire il pannello circolare nella parete della fossa. Non appena questo scivola di lato, scopri un camino che conduce ad un fiume sotterraneo. Ti infili rapidamente nel cunicolo viscido e puzzolente e scivoli nelle acque gelide, la cui forte corrente ti trasporta via.

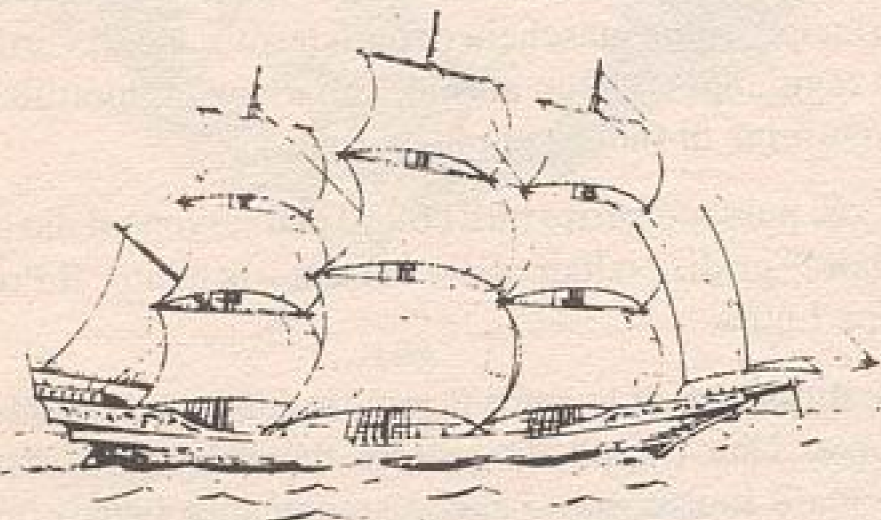
Vai al **150**.

107

Il tuo destriero cade a terra e tu vieni catapultato in aria. Atterri con grazia felina tra i massi che costeggiano la strada e hai appena il tempo di guardarti attorno che una schiera di uomini vestiti di pelle e armati di spada o di lancia fuoriesce da un nascondiglio e avanza correndo verso di te. Estrai l'arma e ti prepari a combattere.

Banditi di Eldenora:
Combattività 38 Resistenza 42

Se vinci questo combattimento, vai al **285**.



108

Il Lavas gracchiante ti strappa dalla parete rocciosa e si leva in volo. Dapprima cerchi di liberarti dalla stretta dei suoi artigli potenti, ma poi vedi che la creatura ti sta trasportando direttamente verso le grandi fauci nere dell'ingresso infernale. Rimani paralizzato per lo shock.

Un attimo prima di entrare nell'abisso nero, abbassi lo sguardo e scorgi il Cristallo del Sole tra le rocce, a non più di tre metri dall'entrata del Cancello dell'Ombra.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e hai raggiunto il rango di Gran Barone Ramas, vai al **247**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto il rango di Gran Barone, vai all'**88**.

109

Rinfoderi l'arma sporca di sangue e smonti da cavallo per controllare i corpi dei nemici che hai appena ucciso. La tua ricerca ti permette di scoprire i seguenti oggetti:

6 Spade
4 Asce
1 Spadone
2 Lance
260 Lune (equivalenti a 65 Corone d'Oro)
4 Zaini
5 Pugnali
Cibo a sufficienza per 12 Pasti
Corda
Frusta da Orso
Martello
Lanterna
Coperta
Cannocchiale
Sigillo d'Argento (Oggetto Speciale)

Se decidi di tenere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **340**.

110

Indirizzi un attacco di energia psichica contro il soldato (perdi 1 punto di Resistenza), e immediatamente egli stramazza al suolo, tenendosi la testa tra le mani e gridando per il dolore.

Le urla mettono in allerta gli altri Eldenoriani presenti nella capanna, ma quando essi giungono in aiuto del compagno è ormai troppo tardi: in groppa al cavallo del ranger, sei già scomparso tra il folto della foresta.

Prosegui tra gli alberi in direzione sud compiendo un ampio arco attorno all'insediamento di Fabri. Durante la tua cavalcata attraverso i boschi, scopri i seguenti oggetti nelle sacche e tra le coperte arrotolate attaccate alla sella del cavallo.

Spada
Corda
Acciarino
Coperta
Arco
Faretra contenente 5 frecce
12 Lune (equivalenti a 3 Corone d'Oro)
Cannocchiale

Se decidi di tenere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

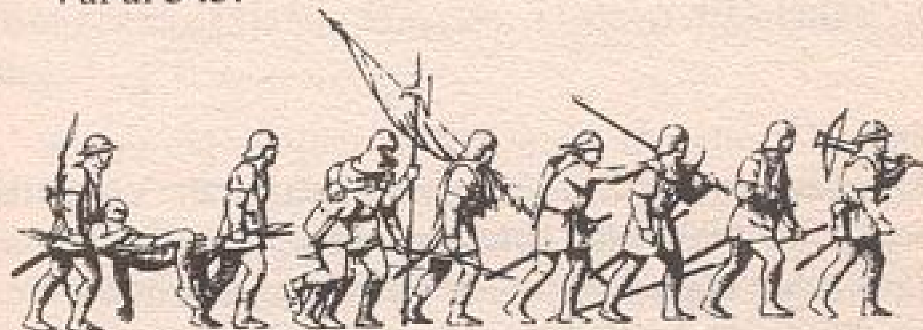
Poco prima del tramonto, esci dal bosco in un punto in cui tre sentieri si incrociano. Un segnale di legno posato contro un masso indica tre direzioni, tre destinazioni e tre distanze:

Nord-Chod-250 miglia
Ovest-Holona-50 miglia
Sud-Tenzha-20 miglia

Sei ansioso di lasciarti alle spalle l'ostile territorio Eldenoriano il più in fretta possibile e, dopo aver controllato la tua mappa, ti dirigi a sud verso Tenzha, città di confine con la terra di Slovia.

Durante la cavalcata, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **343**.



111

Trascorri la notte alla Cittadella Reale come ospite della Regina Evaine e godi della sua ospitalità e del banchetto dato in tuo onore. Poi, poco dopo l'alba, saluti con affetto la Regina e il tuo compagno, Lord Ardan, prima di dare inizio alla prossima tappa del tuo lungo viaggio verso casa.

La regina ha affidato al Lord Conestabile un Sigillo Reale e ha messo a tua disposizione una truppa di dieci cavalieri; Lord Nathor e i suoi uomini saranno per te sia delle guide che delle guardie del corpo lungo la strada per Vanamor, la capitale della confinante Palmyrion. Questa repubblica è alleata di Talestria, con cui confina ad est. Palmyrion ha anche solidi legami

con la tua terra e tu aspetti con ansia di rinnovare la vecchia amicizia che ti lega al suo capo, l'Elettore Manatine.

In groppa a meravigliosi destrieri di Talestria, il tuo gruppo lascia la città di Garthen attraverso la Porta Orientale e si avvia verso il villaggio di Sharr. Qui attraversate il fiume Phoen per mezzo di un grande ponte di pietra. Dall'altra parte del ponte noti un segnale che indica verso est e recita: *Vanamor: 280 miglia*.

Vai al **210**.

112

Attraversi la piazza affollata ed entri nella Via della Scala, un viale che conduce nel cuore di Varetta. Farmacie e negozi di candele fiancheggiano quest'ampia strada, la quale si apre su un parco ornato, pieno di fiori rari e bellissimi.

Ad ovest del parco noti una torre fortificata, di gran lunga la più alta della città. Ti senti inspiegabilmente attratto da quella torre, quasi che essa possedesse la soluzione a tutti i tuoi problemi. Ti allontani dal parco attraverso un largo viale e ti immetti in un'ampia strada chiamata Via del Bronzo. Qui vedi un vasto cortile: esso costituisce l'entrata di un maestoso edificio la cui facciata di marmo e mattoni è ornata da una scritta: *Casa della Sapienza.*

Entri e percorri un vialetto cosparso di ghiaia che conduce ad un edificio sopra la cui porta di legno elegantemente incisa pende un cartello: *Biblioteca*. Qualcosa ti spinge a fermarti proprio qui e, senza sapere perché, smonti da cavallo e leghi le redini ad un anello di ferro infisso nel muro. Poi spingi la porta ed entri nella fredda sala della biblioteca.

Migliaia e migliaia di libri e pergamene riempiono le scansie di pietra di questa magnifica biblioteca. I tuoi occhi seguono affascinati la fila di tomi meravigliosi fino a quando non incontrano un'altra porta che si trova dall'altra parte della sala. Ritto sulla soglia, vedi un uomo anziano che indossa una lunga tunica marrone. Ti guarda e ti sorride con l'aria di chi sa molte cose.

"Benvenuto, Grande Maestro. Ti stavo aspettando" ti dice.

Se hai già visitato la Strada dei Cavalieri, la città di Tahou o il Lago Vorndarol in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **348**.

Se non sei mai stato in uno di questi posti, vai al **184**.

113

Il gonfiore alla gola è quasi insopportabile e ti sta schiacciando l'esofago. Inghiottire è difficilissimo in queste condizioni, e tu perdi 6 punti di Resistenza. Lottando contro il dolore, ti costringi a inghiottire e, in pochi secondi, senti che i terribili sintomi della peste cominciano a scomparire.

Vai al **193**.

114

I membri dei ranghi più bassi della gerarchia Ramas sono eccitati e fieri di trovarsi alla presenza del Gran-de Maestro. Ispiri loro coraggio e fiducia e sai che essi

combatteranno con eccezionale coraggio e abilità nella battaglia che si sta profilando. Lord Rimoah è al tuo fianco e sta silenziosamente intonando gli incantesimi di battaglia per l'attacco dei Lavas.

Poi il primo gruppo di Lavas viene avvistato, le ali d'oro brunito che scintillano alla luce della luna.

"Eccoli!" grida Volpe del Bosco, dall'estremità della torre.

"Preparate i vostri archi, signori!" gridi, mentre la prima ondata di bestie alate cala dal cielo del nord. "E fate in modo che ogni freccia conti nella battaglia!"

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **192**.
Altrimenti, vai al **78**.

115

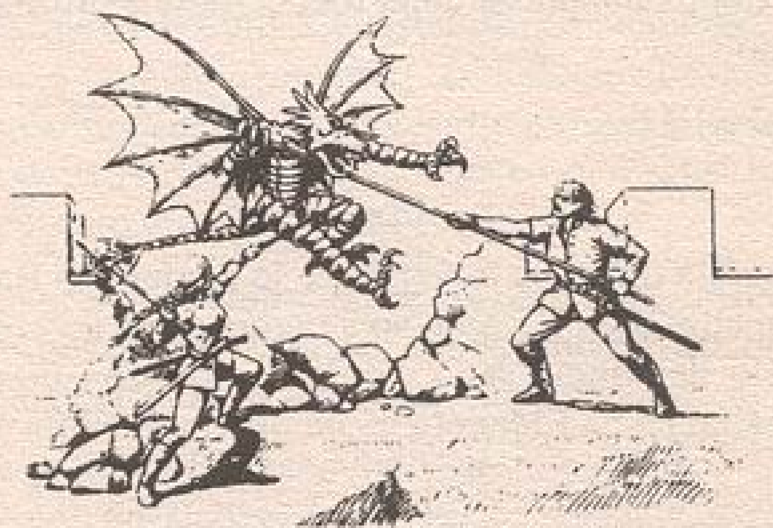
La creatura simile a un lupo cade in mezzo agli altri membri del branco, scagliandoli in tutte le direzioni. Un ululato assordante si leva nell'oscurità, un folle grido che esprime paura, rabbia e dolore. La drammatica perdita del loro capo provoca uno shock alle altre creature-lupo, ma il panico non dura a lungo; con rinnovata tenacia, le bestie infernali attraversano il ponte verso di te.

Vai al **304**.

116

Ti liberi dai cavi e dai legni ammuffiti e continui a nuotare, raggiungendo la riva opposta quanto più in fretta i tuoi polmoni doloranti te lo permettono. Ti servi dei cadaveri che cospargono la sponda per nasconderti, aspetti lì, senza muovere nemmeno un muscolo, per almeno quindici minuti prima di uscire del tutto dall'acqua e scivolare sul ventre verso il bosco che domina la riva del fiume. La tua naturale agilità e le tue facoltà di mimetizzazione ti permettono di avanzare senza farti scoprire dagli occhi guardinghi degli arcieri Eldenoriani che infestano questi alberi, ma i nasi dal fiuto fine dei loro cani non si fanno ingannare. Hai appena raggiunto la linea d'alberi quando le bestie cominciano ad abbaiare e ringhiare.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **47**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **156**.



117

All'improvviso senti un tremendo *ccrrraaack!*, ed ecco che un'enorme fessura si apre sotto i tuoi piedi. Con l'infernale risata del dio delle Tenebre Naar che ti echeggia nelle orecchie, vieni inghiottito dal crepaccio nero.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, sul Pianeta delle Tenebre.

118

Segui il sentiero per mezzo miglio prima di arrivare in una radura. Qui scopri i resti di un accampamento che, ad un esame più attento, ti convinci essere stato usato dai banditi di Eldenora, gli stessi che hanno attaccato il villaggio di Pinepeaks.

Tra le ceneri dei fuochi da campo trovi un piccolo sigillo annerito dal fumo che reca l'emblema di Eldenora. (Se decidi di tenere questo Sigillo d'Argento, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.)

Non trovi altre cose degne di interesse, perciò ritorni dalla truppa nei pressi della roccia rossa e prosegui il viaggio.

Vai all'**11**.

119

La rapidità della tua traversata e le tue facoltà Ramas di mimetizzazione ti aiutano a raggiungere il versante opposto del fiume sano e salvo senza che nessuna sentinella, né da Eldenora né da Slovia, ti abbia avvistato.

Non appena gli zoccoli del tuo cavallo toccano la riva, sproni la bestia al galoppo e in un batter d'occhio sparisci nell'oscurità che avvolge le pianure circostanti.

Vai al **92**.

120

La sala è illuminata dalla calda luce di cento candele e dal bagliore del fuoco che scoppietta allegramente nell'imponente caminetto di pietra che domina la stanza. Tre alte finestre ad arco, ciascuna adorna di pannelli di vetro colorati, si trovano sul lato sud, mentre la parete di fronte ad esse è adorna di un incredibile numero di libri e arazzi preziosi. Chiaramente, il Cavaliere Tranius è un uomo colto e di gusti raffinati, e la caccia all'orso non è il suo unico interesse.

Dopo pochi minuti un pannello nascosto di fianco al caminetto si apre a far entrare un uomo dalle spalle larghe che indossa un mantello di pelle di lupo e un elmo d'argento.

"Salve, Tranius!" dice Nathor. "Sono felice di..."

Le parole del Lord Conestabile gli muoiono sulle labbra, e immediatamente ti rendi conto che qualcosa non quadra. Senti un chiavistello chiudersi dall'altra parte della porta d'entrata, mentre i tuoi sensi Ramas ti avvertono di un pericolo imminente.

"Tu non sei Tranius" grida Nathor alla misteriosa figura, ancora nascosta nell'ombra dall'altra parte della sala. "Per tutti gli dei, chi sei?"

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **101**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **72**.

121

"È bello vedervi di nuovo, Grande Maestro" ti dice, costringendosi a un sorriso. "Vi stavo aspettando. Mi è giunta notizia del vostro arrivo ieri da parte della Regina Evaine. Tuttavia mi dispiace che siate arrivato in un momento simile, poiché speravo di darvi il benvenuto che vi meritate". Poi l'Elettore ti presenta ai suoi generali, che ti accolgono col saluto militare.

"Come potete vedere, siamo in guerra, Grande Maestro" dice Manatine, passando una mano sulle carte stese sul tavolo. "Il nuovo capo di Eldenora, un soldato di bassa estrazione sociale che si chiama Lutha e che osa qualificarsi con il titolo di 'Principe di Duadon', sta tentando di impossessarsi dei nostri territori settentrionali. Siamo costretti a combattere contro i suoi tagliagole vicino a Holona e, sebbene mi costi ammetterlo, facciamo fatica a contenere la sua avanzata. Questa guerra è cominciata senza preavviso, e noi eravamo impreparati. Abbiamo poche riserve, insufficienti a portare aiuto alla guarnigione di Holona e a respingere le molte piccole unità di cavalieri Eldenoriani che stanno battendo le pianure. È un momento buio e difficile della nostra storia, Grande Maestro, ma vi aiuterò come posso".

Vieni a sapere che l'Elettore ha già sollecitato per conto tuo l'aiuto dell'Alto Sindaco Cordas di Casiorn. Cordas è notoriamente l'uomo più ricco di tutto il Magnamund. Manatine ti comunica che Cordas ha ordinato la costruzione di un vascello dei cieli che ti potrà trasportare velocemente a Sommerlund.

"Il vascello è in fase di costruzione a Casiorn, e l'Alto Sindaco ti ha mandato a dire che devi recarti lì il più presto possibile. Le sue squadre di esperti costruttori stanno lavorando giorno e notte, e spera che in quindici giorni l'impresa sia portata a termine".

In tempo di pace, la traversata fino a Casiorn ti prenderebbe più di due settimane, ma la pace è sempre stato un fragile dono nelle Terre Tormentate, e in questo caso essa è stata infranta dall'attacco del Principe Lutha contro Holona, una città che avevi sperato di poter attraversare. Chiedi ansiosamente all'elettore in che modo la guerra contro Eldenora influenzerà il tuo viaggio.

"Purtroppo non posso leggere il futuro, Grande Maestro", egli ti risponde, "ma la guerra non porta mai bene. Comunque, farò tutto ciò che è in mio potere per rendere il vostro viaggio il più veloce possibile".

L'Elettore fa cenno ad una delle sue guardie, la quale esce dalla stanza per tornare un attimo dopo accompagnata da un uomo che indossa l'uniforme di capitano.

Se hai visitato l'avamposto militare di Palmyrion di Stonewatch in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **204**.

Altrimenti, vai all'**84**.

122

Dagli abissi del suo essere malvagio, il dragone fa partire un getto di fiamme bianche incandescenti, che saetta a velocità incredibile verso il tuo petto. Con gli occhi spalancati per il terrore, balzi disperatamente di lato per evitare di finire incenerito dall'attacco del dragone.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **46**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **153**.

123

"Scusate, signore" ripete la giovane, "non siete forse il guerriero del nord, quello che chiamano Lupo Solitario? Facevo parte del seguito dell'Elettore quando vi

ha conferito la Stella di Palmyrion per la vostra vittoria sui druidi Ceneresi di Ruel. Sarei onorata se voleste tenermi compagnia".

Incuriosito dalle parole della giovane e dalle sue belle maniere, ti allontani dai cespugli e ti avvicini alla carrozza.

Vai al **135**.

124

Non riesci a credere che Banedon, il Capo della Corporazione, e gli altri siano morti. Chiedi permesso al re di poterti dirigere immediatamente al Monastero Ramas a bordo della nave volante *Cloud-dancer* per assicurarti della loro sorte. Re Ulnar prende in considerazione la tua richiesta ma ti nega il permesso di volare al monastero. Teme che il *Cloud-dancer* possa venire distrutto, proprio come è stato distrutto lo *Skyrider* di Banedon. Egli afferma che se i servitori di Naar sono stati in grado di far precipitare una navicella protetta dalla magia di dodici tra i più potenti maghi di Sommerlund, essi non avrebbero alcuna difficoltà ad eliminare un'imbarcazione volante priva di qualsiasi protezione magica. Egli non può proprio permettere di perderti in quel modo: tu sei l'unica speranza di vittoria contro le forze di Naar in questo momento.

Vai all'**8**.

125

Raggiungi la riva opposta e ti servi dei cadaveri per nasconderti. Aspetti lì, senza muovere nemmeno un muscolo, per almeno quindici minuti prima di uscire del tutto dall'acqua e scivolare sul ventre verso il bosco che domina la riva del fiume. La tua naturale agilità e le tue facoltà di mimetizzazione ti permettono di avanzare senza farti scoprire dagli occhi guardinghi degli arcieri Eldenoriani che infestano questi alberi, ma i nasi dal fiuto fine dei loro cani non si fanno ingannare. Hai appena raggiunto la linea d'alberi quando le bestie cominciano ad abbaiare e ringhiare.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **47**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **156**.

126

Aiuti Nathor e gli abitanti a spegnere gli incendi che minacciano di distruggere completamente il loro villaggio. Fai ricorso alle tue facoltà Ramastan della Difesa e, dopo aver fatto tutto quello che è in tuo potere, riunisci le truppe e assieme fate il bilancio della situazione.

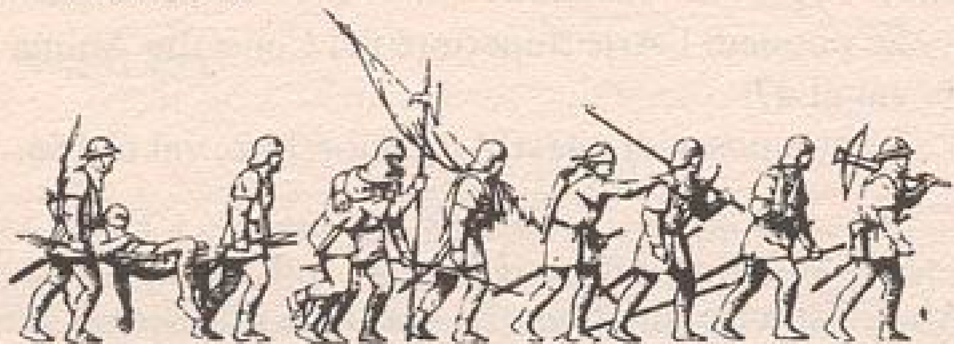
Sei briganti e due cavalieri della Guardia Reale sono rimasti uccisi durante gli scontri nel villaggio. Gli stessi abitanti hanno perso otto dei loro uomini, mentre molti altri sono rimasti feriti e sono scomparsi; forse si stanno nascondendo nei boschi. Gran parte dei loro possedimenti sono ancora intatti, ma l'abbazia è stata completamente distrutta dal fuoco appiccato da Holkar e dai suoi. Nathor organizza degna sepoltura per i morti e assicura quelli ancora vivi che la Regina Evaine verrà messa a conoscenza dell'accaduto.

"Sua Maestà farà sì che giustizia venga fatta" assicura il Lord Conestabile. "I banditi di Eldenora dovranno pagare per i loro crimini".

Dopo i funerali, Nathor fa dono all'anziano del villaggio di una borsa piena di Lune e del cavallo di uno dei

suoi due uomini uccisi dai briganti. È ben poca cosa in confronto alle perdite da loro subite, ma gli abitanti del villaggio dimostrano ugualmente la loro gratitudine. L'altro cavallo viene dato a te, in rimpiazzo del cavallo ucciso durante l'imboscata.

Vai al **190**.



127

Ti rimetti in marcia verso il cancello, che ora si trova a meno di cento metri di distanza, ma hai compiuto appena pochi passi quando un altro stormo di lavas emerge dal Cancello dell'Ombra. Ti appiattisci contro il granito umido nel tentativo disperato di non farti vedere, ma nella fretta un piede ti scivola sulla pietra viscida.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni livello dell'addestramento Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Grande Guardiano, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale adesso va da 0 a 5, vai al **272**.
Se va da 6 a 8, vai al **29**.
Se è 9 o più, vai al **141**.

128

Cerchi di tirarti su in piedi, ma le forze ti abbandonano rapidamente, e ricadi tra il fango privo di sensi.

Diverse ore più tardi riprendi conoscenza e riesci a raccogliere le forze per rimetterti in piedi. Le tue capacità risananti ti hanno salvato dal virus mortale che ha infettato la città, ma il prezzo che hai dovuto pagare è considerevole.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto è pari (0, 2, 4, 6, 8), sottrai 10 al tuo attuale punteggio di Resistenza. Se il munero che hai estratto è dispari (1, 3, 5, 7, 9), sottrai 6 al tuo attuale punteggio di Resistenza.

Se sei sopravvissuto alla città di Nursha, vai al **193**.

129

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita *Mano di Fuoco* e punti l'indice della mano destra contro il ventre della bestia alata. Un formicolio percorre il tuo braccio per tutta la sua lunghezza, e un attimo dopo un fascio crepitante di energia si inarca verso la creatura, la quale vira di scatto, ma non abbastanza in fretta per evitare il tuo attacco. Il fascio di energia squarcia la sua ala sinistra e, improvvisamente sbilanciata dalla ferita, la bestia perde controllo e precipita a terra con un tonfo sordo.

Vai al **215**.

130

L'Elettore Manatine ti permette di servirti della sua stanza, adiacente la Sala del consiglio di Guerra, dove riesci a dormire per qualche ora prima dell'alba. Poi, poco dopo il sorgere del sole, saluti l'Elettore e lasci la città a bordo di uná carrozza diretta a Holona, scortato dal capitano Cearmaine. Una truppa di cavalieri accompagna questa carrozza armata, nel caso

doveste imbattervi inaspettatamente in una banda di Eldenoriani nel corso del vostro viaggio verso est. Per fortuna la traversata è priva di eventi, e al crepuscolo vi state già avvicinando all'avamposto di Stonewatch.

Trascorrete la notte al forte e poi proseguite il mattino dopo verso Holona. Durante il viaggio sei vessato da una sensazione di inquietudine, una specie di premonizione che ti comunica che c'è qualcosa che non quadra. Ma è soltanto quando scorgi la città che capisci di cosa si tratta.

Vai al **157**.

131

Il caldo infernale e i gas tossici stanno cominciando a fare effetto: perdi 3 punti di Resistenza.

Sai che la tua arte Ramastan della Difesa protegge il tuo corpo dalle peggiori conseguenze di questo ambiente infernale, ma non puoi fare ricorso ad essa per un tempo indefinito. Già la tua tunica si sta sciogliendo e dalle suole dei tuoi stivali si levano volute di fumo azzurrino. Devi andartene subito da qui, prima di soccombere totalmente al fuoco e all'atmosfera tossica.

Comunque, per il momento c'è un problema ben più urgente da affrontare. Le creature-dragone si stanno avvicinando al Cancello dell'Ombra.

Vai all'**80**.

132

La Regina Evaine comanda al Conestabile di portarti alle segrete della Cittadella, che si trovano sotto la Camera di Stato. Qui, incatenato ai muri coperti di umidità della cella infestata dai ratti, si trova l'uomo catturato nella taverna di Garthen mentre architettava un piano per ucciderti. Ferito e privo di conoscenza, l'uomo pende dalle catene, e il suo corpo porta fin troppo chiaramente i segni della tortura. Un panciuto carceriere sta riempiendo d'acqua un secchio di legno, che gli servirà per far ridestare il prigioniero. Tossendo e sputando, dopo che l'acqua gli è stata versata addosso senza troppe cerimonie, il disgraziato riprende conoscenza. L'uomo leva il capo, e tu capisci dallo sguardo infuocato d'odio che egli ti rivolge, che ti ha riconosciuto.

"È un osso duro" ringhia il carceriere. "Ho adoperato tutti i trucchetti del mestiere, ma lui continua a tacere il nome del mandante".

Il grasso carceriere afferra un paio di lunghe pinze da un braciere ardente.

"Forse vorrete interrogarlo voi, signore?" chiede, offrendoti le pinze. Volute di fumo si levano dalle punte affilate e incandescenti.

"Sì, guardia, vorrei fare alcune domande al prigioniero, ma non ho intenzione di servirmi di quelle" dici, indicando lo strumento di tortura. "Preferisco fare affidamento sui miei mezzi".

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **79**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, vai al **254**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o preferisci non usarla, vai al **95**.

133

Aspetti fino a quando i soldati Eldenoriani non sono passati oltre il foro d'uscita, poi rientri nella trincea e ti fai rapidamente strada. All'improvviso senti un'esplosione assordante, e un lampo di luce bianco-azzurra illumina il ponte alle tue spalle. Si tratta dell'inizio di un altro bombardamento per un ennesimo, futile assalto al ponte.

La trincea davanti a te è vuota: i suoi occupanti sono già corsi in aiuto degli attaccanti. Raggiungi l'estremità della trincea, salti oltre il parapetto di fango e avanzi di corsa in direzione di un bosco lontano.

Vai al **220**.

134

Riesci a non scivolare di molto e a proseguire con maggior cautela la discesa. Trovi il Cristallo del Sole e lo afferri con crescente timore; poi ti volti a guardare il Cancello dell'Ombra per prendere la mira.

L'alone di energia che circonda il Cancello comincia a infrangersi e a crepitare, mentre i tuoi sensi Ramas ti allertano: percepisci che, sul Pianeta delle Tenebre, il dio Naar ha appena consegnato i suoi campioni del male al Cancello dell'Ombra: la sua incontenibile stirpe di dragone sta per arrivare nel Magnamund.

Nell'attimo in cui i primi raggi del sole sfiorano le rocce circostanti, tiri indietro il braccio e lanci il Cristallo del Sole verso la bocca spalancata del Cancello dell'Ombra.

Vai al **350**.

135 *(fig. 7)*

Le porte della carrozza si spalancano, e la bellissima giovane scende con grazia sul sentiero di pietra.

"Forse dovrei presentarmi" dice, fermandosi ad aggiustarsi l'ampio cappellino bordato di pelliccia nera, morbida e lucida come i suoi capelli. "Sono la baronessa Coryene della Provincia di Luce".

Ti offre la sua mano delicata da baciare, e tu adempi con deferenza agli obblighi della cavalleria. Con la coda dell'occhio noti che una delle guardie è scesa da cavallo e si è portata al fianco della giovane con fare protettivo.

"Ah, e questa è la mia guardia personale, Dorst".

Ti inchini leggermente al soldato, il quale risponde al tuo saluto, sebbene di malavoglia.

"Stiamo tornando da una visita alla proprietà di mio cugino. Speravamo di raggiungere Kalma prima del tramonto, ma siamo in ritardo a causa dei banditi" dice, quasi in tono di scusa.

"Gliel'abbiamo fatta pagare cara, però" aggiunge Dorst, con voce tranquilla eppur minacciosa.

"E adesso, sembra proprio che dovremo accamparci qui per la notte" dice la baronessa. "Forse vorreste unirvi a noi, signore? Mi sentirei molto più al sicuro se lo faceste".

Nonostante l'occhiata scoraggiante di Dorst, accetti la proposta della baronessa. Poi tiri fuori le sei trote catturate e le offri in dono al gruppo.


(fig. 7) La bellissima giovane ti porge la mano.

"Ebbene, grazie" dice la giovane con un sorriso, "hanno un aspetto delizioso".

Vai al **59**.

136

Nonostante tu non sia riuscito a stabilire un contatto telepatico, ti rifiuti di credere che Banedon, Lord Rimoah e gli altri siano morti. Decidi invece di raggiungere il più in fretta possibile il Monastero Ramas e distruggere immediatamente il Cancello dell'Ombra. Rinvigorito da questa decisione, ti avvii con passi sicuri verso la sala del consiglio e annunci al re il tuo proposito. Poi mostri il Cristallo del Sole che Gwynian ti ha dato e comunichi al consiglio come intendi servirtene.

Il re e i baroni plaudono al tuo coraggio e ai tuoi piani. Ulnar ti mette al comando di un reggimento di Guardie a cavallo scelte, che ti aiuterà a rompere le righe nemiche nel punto più debole e a raggiungere così il Monastero Ramas. Il capitano D'Val, comandante della Guardia a cavallo, sa dove si trova questo punto debole e ti guiderà ad esso.

Il re dichiara terminato il consiglio di guerra e, mentre i baroni fanno ritorno ai loro eserciti sul campo di battaglia, egli ti ordina di rimanere nelle sue sale per qualche ora.

"Cercate di dormire, Grande Maestro" ti dice, posandoti paternamente una mano sulla spalla, "ne avrete bisogno. Partirete con la Guardia a cavallo all'alba".

Vai al **94**.

137

Ti irrigidisci per l'impatto, ma colpisci le lastre di pietra della torre di guardia con forza incredibile e non riesci ad attenuare le conseguenze della caduta (perdi 12 punti di Resistenza). Un attimo dopo vieni colpito da Nathor, il quale atterra proprio sulla tua schiena. Il tuo corpo attutisce la sua caduta, ma ugualmente egli riporta ferite gravi: la caviglia sinistra è rotta e il suo viso è sfigurato da tagli e ammaccature. Malgrado il dolore che prova, il Lord Conestabile riesce a sorridere, rivelando così due buchi là dove ha perso due denti.

Servendoti delle tue facoltà naturali, curi le tue ferite interne abbastanza per poter assistere il tuo compagno. Coraggiosamente, Nathor trattiene le grida di dolore non appena gli tocchi la caviglia rotta. Fai ricorso alle tue facoltà curative e le trasmetti al suo piede ferito (perdi altri 4 punti di Resistenza). Senti che la forza del tuo potere sta cominciando a far scendere il gonfiore e a riconnettere i frammenti d'osso, ma prima che tu abbia il tempo di completare la cura, un'orda di guardie del castello si precipita attraverso i cancelli d'entrata e avanza minacciosa contro di voi, spade alla mano. Estrai l'arma e ti prepari a respingere il feroce attacco.

Guardie del Castello (impostori):
Combattività 48 Resistenza 48

Se vinci questo combattimento, vai al **93**.

138

Le prime gocce di pioggia stanno inumidendo le tue spalle mentre ti avvicini alla solitaria locanda di questa città della foresta. L'odore e i rumori attutiti di cavalli ti raggiungono le narici, provenienti dalla stalle adiacenti la taverna, e la luce arancione di un fuoco filtra attraverso gli spessi vetri gialli delle finestre. Ti fermi fuori dalla porta e ti chini a leggere il cartello inchiodato nel muro.

Taverna del Pino Torreggiante:
Stanze & Stalle - 2 Corone d'Oro a notte

Se possiedi denaro a sufficienza per trascorrere la notte in questa locanda, vai al **103**.

Altrimenti, vai al **302**.

139

Il Lavas si allontana da te e si serve delle sue potenti ali per far volare lontano il Cristallo del Sole. Con disappunto e rabbia osservi il cristallo atterrare tra le rocce, proprio sotto l'entrata del Cancello dell'Ombra.

Il più rapidamente possibile ti arrampichi su per le rocce di granito nel tentativo disperato di recuperare il cristallo; ma proprio nell'attimo in cui stai per chiudere la mano sulla preziosissima gemma, il Lavas cala dall'alto e serra gli artigli sul tuo zaino.

Vai al **108**.

140

Il sentiero corre parallelo al Kinam per quasi un miglio prima di dirigersi a est ed entrare in un boschetto di alte conifere. Dall'altra parte di questa macchia coltivata si trova un ponte che attraversa un largo e impetuoso affluente del Kinam. Lungo il parapetto del ponte sono allineate delle statue imponenti, ciascuna delle quali rappresenta un antico sovrano di Scade.

In lontananza riuscite a scorgere il Castello di Tranius. Le mura fortificate e i bastioni sono illuminati dalle luci delle torce, accese, com'è usanza qui, un'ora prima del tramonto. Quando giungete nei pressi dei cancelli d'entrata, venite accolti nelle torri di guardia, e i vostri cavalli vengono subito condotti alle scuderie. Tre delle guardie del Cavaliere Tranius giungono per scortarvi alle sale superiori del castello. Mentre seguite le guardie, Nathor chiede notizie di Guetor il Cacciatore, al servizio del Cavaliere Tranius.

"Non è più con noi" risponde la guardia, "se n'è andato".

Prima che Nathor abbia il tempo di fare altre domande sul suo vecchio istruttore di caccia all'orso, venite introdotti nella sala principale del castello, dove rimanete in attesa dell'arrivo del Capitano Tranius.

Vai al **120**.

141

Riprendi rapidamente la tua posizione e ti appiattisci contro la roccia di granito: essa è umida e fredda sotto la tua guancia mentre osservi il secondo stormo di mostri alati levarsi in alto e volare via, diretto verso est.

Riprendi l'arrampicata e, quando sei a circa trenta metri dal cancello, tiri indietro il braccio e ti prepari a scagliare il Cristallo del Sole. In quel preciso istante, uno strillo ti perfora i timpani: levi il capo e vedi un Lavas che, con il becco aperto e gli artigli tesi, sta picchiando verso di te. In grande fretta, scagli il Cristallo prima che la bestia riesca ad attaccarti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **139**.
Se va da 5 a 9, vai al **233**.

142

Il capo-branco balza in aria mentre tu estrai l'arma. Fai appena in tempo a farti da parte per evitare di venire travolto dalla bestia, la quale vola sopra di te; ti volti di scatto e gli tagli in due la spina dorsale con un unico, potentissimo colpo.

In pochi secondi, gli altri membri del branco compaiono tra gli alberi. Sentono l'odore del sangue del loro compagno, e ciò li fa diventare frenetici.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano o più, vai al **166**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **216**.

143

Facendo molta attenzione, sali a poco a poco su per il fianco del dirupo. Pezzi di roccia e terriccio si sgretolano sotto i tuoi piedi e si staccano dalla parete con allarmante regolarità, e spesso ti ritrovi a scalciare in aria, assicurato alla roccia soltanto dalla presa delle dita di una mano.

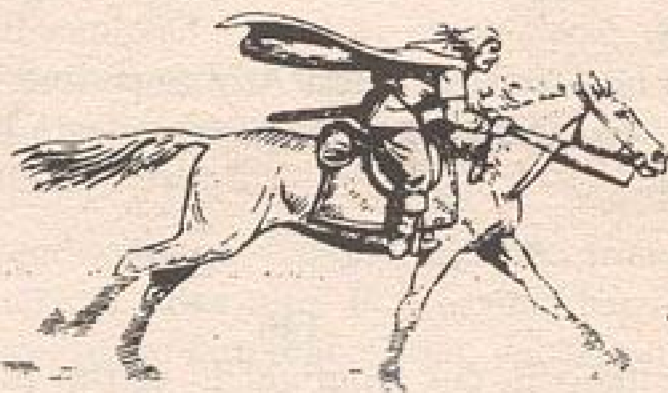
Riesci a vedere la cima, a più di trenta metri dalla base del dirupo, quando all'improvviso senti una specie di ruggito. Guardi in alto e, con orrore, vedi una pioggia di pietre e terriccio che sta cadendo verso di te.

(fig. 8) Le creature-lupo stanno per attaccarti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se possiedi una Corda, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1.

Se il totale è ora 3 o meno, vai al **223**.
Se è 4 o più, vai al **329**.



144 *(fig. 8)*

Le creature-lupo ti circondano e ti attaccano immediatamente con incredibile ferocia. Ti saltano addosso da ogni lato, mentre tu colpisci con la tua arma nel disperato tentativo di respingere quell'attacco.

Branco di Vikkak:
Combattività 50 — Resistenza 50

Queste creature sono immuni a qualsiasi attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **45**.

145

Uccidi anche l'ultimo dei lavas e senti immediatamente l'ira di Naar investirti come un'ondata di fiamma. Il terreno sotto i tuoi piedi comincia a tremare

e ad aprirsi in fessure nere colme di lava liquida incandescente. Cerchi disperatamente di raggiungere il Cancello dell'Ombra, che si trova a dieci metri circa di distanza, mentre il terreno sotto i tuoi piedi si sta letteralmente sciogliendo.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **228**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango di addestramento Ramas, vai al **162**.

146

Nell'attimo in cui sconfiggi lo spirito di Roark, il vortice verde cessa e tutti i detriti e i cocci di vetro cadono a terra. A quella vista l'apparizione spettrale emette un grido silenzioso, mentre il suo infernale destriero si dissolve nelle ombre della notte. Percepisci che il male che pervadeva questa triste città è stato sconfitto per sempre.

Dormi tranquillo, e il mattino seguente ti svegli al canto degli uccelli. Sorridi soddisfatto e pensi che quello è il primo segno di un ritorno di vita ad Amory. Raccogli i tuoi averi e, mentre stai per andartene, ti capita un incidente fortunato. Per sbaglio calpesti una tavola di legno marcio e, quando tiri su il piede, scopri 10 Corone d'Oro nascoste nel buco sotto la tavola. (Modifica di conseguenza il tuo Registro di Guerra, sempre che tu non abbia superato il massimo concesso.)

Vai all'**83**.

147

Riconosci immediatamente le creature: sono Lavas, orrori alati provenienti dal Pianeta delle Tenebre, dominio del dio Naar. Il ricordo del tuo precedente incontro con quella specie di dragoni ti fa correre un brivido lungo la schiena.

Con un segnale silenzioso comandi alla truppa di fermarti; il capitano D'Val si china verso di te e sussurra: "Ecco il nemico che ha circondato il vostro Monastero, Grande Maestro. E questo è il punto più debole della loro linea".

"Conosco questo luogo" rispondi con voce tranquilla. "Il monastero si trova oltre la prossima barriera di alberi. Se vogliamo fare breccia qui, dobbiamo agire rapidamente. Quelle creature possono levarsi in volo e non sarebbe difficile per loro mandare a chiamare rinforzi".

"Avete ragione, Grande Maestro. I Rischi sono grandi, ma io e i miei uomini siamo disposti a correrli per assicurarvi un ritorno sicuro al monastero. Dovete assolutamente passare. Siete l'unico in grado di distruggere il Cancello dell'Ombra e di scacciare questa maledizione dalla nostra terra".

"Molto bene, capitano" rispondi, sfoderando l'arma. "Passate parola tra i vostri uomini di tenersi pronti per la carica".

Vai al **200**.

148

Indietreggi barcollando dalla nube verdastra e cadi all'indietro sul pavimento della cella. La tua Arte

Superiore della Difesa ti protegge dagli effetti dei gas, ma il carceriere e Lord Nathor non sono altrettanto fortunati. Tossendo e sputando, cadono entrambi a terra, portandosi le mani alla gola gonfia nel tentativo disperato di respirare. Afferri le loro tuniche, una con ogni mano, e li trascini fuori dalla cella, nell'aria più pulita del corridoio. Qui fai ricorso alle tue capacità curative per combattere gli effetti del veleno, e la rapidità delle tue reazioni salva i due da una atroce morte per soffocamento.

"Co... Cosa è successo?" riesce ad articolare Nathor a fatica, riprendendosi lentamente dall'effetto del veleno.

Sbirci dentro la cella e vedi il prigioniero pendere dalle catene, poi ti volti verso Nathor e dici: "Suicidio. Suicidio, nonché tentato omicidio. Il traditore si è appena suicidato mordendo una capsula di veleno e, a quanto pare, il suo ultimo desiderio era di portare anche noi tre nel suo ultimo viaggio".

Vai al **309**.

149

Facendo ricorso alle tue facoltà, costringi il tuo corpo a scivolare in uno stato di coma che ti fa apparire morto.

Sopra di te senti il Principe Lutha ridere di gioia alla vista del tuo corpo inanimato. Chiama le sue guardie che, qualche attimo più tardi, senti entrare nella fossa. Esse constatano la tua morte, poi avverti un lieve rumore di metallo che gratta contro metallo prima di sentirti sollevato e poi abbassato in un camino scivoloso. Un'ondata di panico ti assale e ti fa risvegliare dallo stato di trance. Quell'improvvisa resurrezione fa gridare le guardie, le quali lasciano andare il tuo corpo. Gli Eldenoriani se ne scappano terrorizzati, mentre tu scivoli lungo un cunicolo viscido e puzzolente e poi cadi nelle acque gelide di un fiume sotterraneo la cui forte corrente ti trasporta via.

Vai al **150**.



150

Per diversi minuti prosegui la tua corsa nel fiume, cercando di rimanere al centro per evitare di venire scagliato contro le rocce del tunnel attraverso il quale esso fluisce. Poi scorgi in lontananza la luce della luna, e pochi istanti più tardi voli oltre l'imbocco di questo passaggio sotterraneo alla base delle mura orientali della città di Duadon. Precipiti per sei metri circa e cadi nelle acque schiumose di un torrente sottostante.

Ti metti immediatamente a nuotare per risalire in superficie, sputando e tossendo non appena la testa fuoriesce dall'acqua fetida. La corrente ti spinge verso la sponda del fiume, dove un gruppo di mendicanti, vestiti di stracci, stanno armeggiando tra le immondi-

zie che il flusso d'acqua trasporta fuori dalla città. Noti con disgusto che la gran parte dei rifiuti galleggianti è costituita da cadaveri, evidentemente le molte vittime del regime brutale del Principe Lutha. I mendicanti si spaventano e scappano via non appena ti vedono. Li osservi allontanarsi, poi corri a tua volta in direzione di un boschetto che costeggia la strada del fiume. Qui trascorri una poco piacevole notte all'aperto, cercando di formulare un piano che ti conduca il più velocemente possibile a Casiorn. Alla fine decidi di dirigerti verso est per tentare di attraversare il Fiume Storn nella città Salonese di Rhem, situata sulla riva orientale. Rhem ha fama di essere un posto dove la legge è assai poco rispettata, ciò nonostante ti senti sicuro che peggio di Duadon non potrebbe mai essere.

Vai al **202**.

151

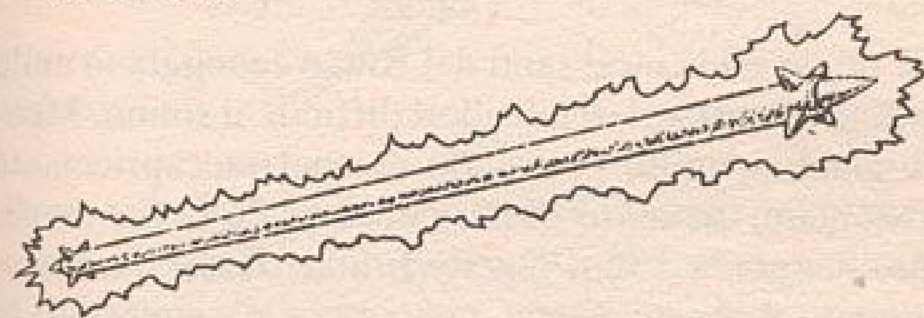
Guidi il reggimento oltre il guado, tenendo sempre un occhio all'erta sul cielo sopra di voi, nel caso il nemico dovesse apparire senza avvertimento oltre la cima degli alberi. Ma il pericolo non arriva dall'alto bensì da terra.

Dopo aver superato il guado e mentre state salendo lungo il pendio della riva opposta, un'improvvisa e violentissima esplosione vi rimbomba nelle orecchie. Distrattamente, hai oltrepassato con il cavallo un fascio invisibile, un fascio che ha azionato un meccanismo nascosto in precedenza tra le rocce dai servitori di Naar. L'esplosione fa volare tutt'attorno schegge appuntite di roccia che feriscono uomini e cavalli. L'impeto ti sbalza di sella e, mentre cadi all'indietro nell'acqua fredda, una scheggia di roccia ti penetra il braccio sinistro mentre un'altra ti ferisce la coscia: perdi 6 punti di Resistenza.

Stringendo i denti per il dolore, ti alzi faticosamente in piedi e fai ricorso alle tue facoltà curative Ramas per medicare le ferite. Mano a mano che la polvere si dirada, conti due uomini e due cavalli morti nelle acque del ruscello. Il capitano D'Val ha perso il suo cavallo ma è miracolosamente sopravvissuto, riportando solo qualche graffio al viso e alle gambe. Ti prodighi immediatamente con i feriti, servendoti delle tue facoltà Ramas. D'Val, consapevole del pericolo che sta correndo la sua truppa, ordina agli uomini di abbandonare i cadaveri e di attraversare il guado il più in fretta possibile.

Imprecando contro la sfortuna, rimonti rapidamente in sella e raggiungi i soldati.

Vai al **235**.



152

Dorst stende una coperta sull'erba e voi tutti vi sedete attorno a gambe incrociate. Poi egli distribuisce cinque carte a testa e apre il gioco con una posta di 5 Lune. Il gioco è Taluka, molto comune nelle taverne di Palmyrion, specialmente tra i giocatori di professione. Grazie alle tue facoltà Ramas, ti è facile sapere quali

sono le carte che vengono giocate, ma, piuttosto che rischiare d'essere accusato di barare, decidi di giocare mantenendo l'esatta cifra di soldi della prima puntata.

Dopo mezz'ora circa, ti accorgi che Dorst sta barando.

Se decidi di smascherarlo, vai al **91**.
Se decidi di lasciare il gioco, vai al **25**.

153

Senti il calore dell'alito del dragone bruciarti le gambe mentre ti tuffi di lato per evitare la mortale fiammata.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è 12 o meno, togli 1 al numero che hai estratto. Se la tua Resistenza è di 13 punti o più, aggiungi 1.

Se il totale ora è 2 o meno, vai al **34**.
Se è 3 o più, vai al **213**.

154

Per ore le grida incessanti del Kraan echeggiano nelle colline circostanti, rendendoti difficile il sonno. Mentre giaci, sveglio, in ascolto di quel raccapricciante gracchiare, un senso di pericolo invade la tua mente che, malgrado i tuoi tentativi, non riesci a vincere. Inquieto e agitato, ti alzi e percorri a passi nervosi la cantina fino a quando il grido non cessa e il canto degli uccelli annuncia il sorgere del sole (perdi 3 punti di Resistenza a causa della mancanza di sonno).

Raggiungi la truppa e Rasbarin per la colazione. Durante il pasto, il vecchio monaco ti offre una Fiasca di Aquas per il viaggio e un Talismano di Ishir per allontanare le creature ostili (entrambi sono Oggetti dello Zaino). Dopo colazione, Nathor ringrazia Rasbarin per la sua ospitalità e fa una donazione di 50 Lune per il suo Monastero. (Se, prima di andartene, desideri anche tu fare una donazione, cancella dal tuo Registro di Guerra il numero di Corone d'Oro che decidi di dare ai fratelli di Vaderish.)

Per proseguire, vai al **16**.



155

Dopo la lunga cavalcata, l'offerta d'aiuto del giovane suona invitante alle tue orecchie. Scendi da cavallo e ti avvicini alla porta, ma proprio quando stai per entrare il tuo sesto senso di Ramas ti avverte della presenza di un pericolo.

All'improvviso, una banda di tagliagole emerge dall'ombra alle tue spalle e avanza lentamente verso di te. Sfoderi immediatamente l'arma e ti volti a fronteggiare i fuorilegge che stanno per lanciare il loro attacco.



(fig. 9) Percorri la strada che conduce a Holona.

Ladri di Varetta:
Combattività 36 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **222**.

156

Le grida dei cani da guerra diventano sempre più forti fino a quando gli arcieri Eldenoriani non sganciano i guinzagli. Poi, come un'ondata di demoni infernali, i segugi dagli occhi gialli balzano fuori dalla macchia di alberi dirigendosi verso di te, guidati dal tuo odore. La bestia a capo del branco, un cane grigio con denti che scintillano come pugnali d'acciaio, avanza come una furia tra le fronde a meno di venti metri da dove ti trovi. Ti vede e, gli occhi iniettati di sangue che non ti abbandonano mai, avanza verso di te.

Se possiedi un arco e decidi di usarlo, vai al **341**.
Altrimenti, vai al **142**.

157 *(fig. 9)*

Holona è nel caos. Le strade di accesso e i campi adiacenti sono cosparsi di resti di carri, cavalli morti e armi da guerra. I soldati di Palmyrion siedono sui bordi dei campi induriti dal gelo, le espressioni dei visi disperate, le bende che testimoniano l'asprezza della battaglia che sta avendo luogo qualche miglio più a nord. Ufficiali stremati dagli scontri cavalcano tra questi uomini abbattuti cercando di sollecitarli all'azione, ma pochi danno ascolto alle loro parole.

Dentro le mura della città, la situazione è tesa. Ogni edificio disponibile è pieno zeppo di soldati feriti, e la popolazione civile, costretta ad abbandonare le case a

causa dei bisogni dell'esercito, vaga per le strade in uno stato di shock e confusione.

Il capitano Cearmaine ordina al cocchiere di dirigersi al Canatarium, il più grande degli edifici municipali di Holona, dove il generale Foucharl, il comandante di Palmyrion, ha stabilito il suo quartier generale. Non appena entrate nell'affollato edificio, un giovane luogotenente si affretta verso Cearmaine e lo informa che suo figlio è stato ferito in battaglia sul ponte Reloni.

"Devo andare da lui, Grande Maestro" ti dice, la voce sopraffatta dall'emozione. "Mi hanno detto che non gli resta molto da vivere".

Se decidi di accompagnare Cearmaine nella visita al figlio ferito, vai al **289**.

Se preferisci non accompagnarlo, vai al **307**.

158

Dalla cima della Torre del Sole, osservi i territori montagnosi settentrionali con crescente trepidazione. Banedon è al tuo fianco, e così pure i Maestri Ramas Falco Nero e Donnola Selvaggia, assieme ad una dozzina di altri Ramas. Percepisci che i membri dei ranghi più bassi della gerarchia Ramas sono eccitati e fieri di trovarsi alla presenza del Grande Maestro. Ispiri loro coraggio e fiducia e sai che essi combatteranno con eccezionale coraggio e abilità nella battaglia che si sta profilando.

Osservi il relitto dello *Skyrider* che giace sul terreno del monastero ed esso ti ricorda il tuo viaggio da Casiorn a Holmgard. Racconti a Banedon del *Clouddancer* e gli prometti che, se la tua missione al Cancello dell'Ombra avrà successo, gliene farai dono in segno di riconoscenza per il suo aiuto ai Ramas e al monastero.

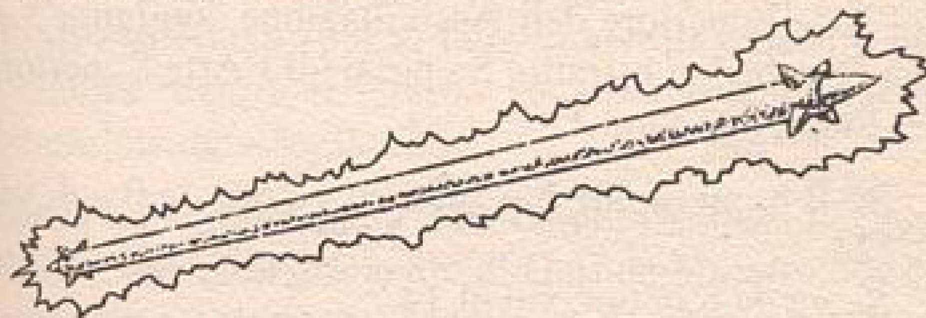
"Grazie, Grande Maestro. Te ne sono molto grato" egli ti risponde.

Poi il primo gruppo di Lavas viene avvistato, le ali d'oro brunito che scintillano alla luce della luna.

"Eccoli!" grida Falco Nero, dall'estremità della torre.

"Preparate i vostri archi, signori!" gridi, mentre la prima ondata di bestie alate cala dal cielo del nord "E fate in modo che ogni freccia conti nella battaglia!"

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **178**.
Altrimenti, vai al **4**.



159

Ti allontani dal mucchio di corpi delle guardie e rinfoderi l'arma insanguinata. Poi afferri rapidamente Nathor e lo carichi su un cavallo, facendolo appoggiare sul collo della bestia. Poi monti in groppa anche tu e sproni la bestia al galoppo. Fuori, la torre di guardia si riempie di grida e imprecazioni mentre tu guidi il cavallo verso i cancelli, la cui saracinesca - con tuo grande orrore - comincia ad abbassarsi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il

rango di Cavaliere del Sole o più, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2. Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, aggiungi 1.

Se il totale ora è 2 o meno, vai al **21**.
Se è 3 o più, vai al **230**.

160

Non appena anche l'ultimo degli Eldenoriani cade a terra, ti volti e balzi in groppa al cavallo. Ma prima che tu abbia il tempo di spronare la bestia al galoppo e inoltrarti nella foresta, senti il sinistro *click* di una freccia scoccata alle tue spalle.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1.

Se il numero che hai estratto va ora da 0 a 4, vai al **224**.
Se va da 5 in poi, vai al **14**.

161

Dopo aver salutato in fretta il Lord Conestabile e i suoi uomini, prendi un cavallo fresco ed esci da una porta sul retro delle stalle. Alcuni uomini si sono raggruppati in un vicolo adiacente, ma, aiutato dalle tue capacità di mimetizzazione, riesci a sfuggire alla folla assetata di sangue.

Percorrendo i vicoli e le stradine laterali, attraversi Scade senza essere visto e poi ti dirigi a nord, verso le pianure. Cavalchi tutta la notte, servendoti della tua infra-visione per guidare il tuo cavallo attraverso l'erba alta e per avvistare eventuali pericoli. Mentre le ore passano, non puoi fare a meno di pensare a Nathor e ai suoi uomini: stanno rischiando la vita nel tentativo di trattenere quella folla inferocita. Ammiri il loro coraggio, mentre la tua determinazione di raggiungere Sommerlund si fa sempre più forte. Se il Lord Conestabile e i suoi uomini dovessero perdere la vita, devi fare in modo che il loro non sia un sacrificio inutile.

Nel corso della lunga cavalcata notturna, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **75**.

162

Tenti disperatamente di raggiungere il Cancello dell'Ombra mentre il terreno sotto i tuoi piedi si sta letteralmente sciogliendo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni livello dell'addestramento di Grande Maestro che hai raggiunto superiore a quello di Grande Guardiano Ramas, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale ora va da 0 a 3, vai al **117**.
Se è 4 o più, vai al **6**.

163

Hai attraversato più di due terzi del fiume quando rimani impigliato nei cavi del relitto di una macchina d'assedio affondata. Cerchi di liberarti, ma così facendo consumi le ultime scorte d'aria dei tuoi polmoni.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se hai con te del Sabito, oppure se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, aggiungi 1.

Se il totale ora va da 0 a 4, vai al **65**.
Se è 5 o più, vai al **116**.

164

Concentri le tue avanzate capacità risananti Ramas sulla ferita del giovane e fai sì che i lembi ricuciti si saldino tra loro (perdi 3 punti di Resistenza). Il tuo trattamento attutisce il dolore e fa riprendere un po' il ferito, ma sai che questo sollievo è solo temporaneo: il veleno nel suo sangue è troppo forte e troppo diffuso affinché tu possa sconfiggerlo.

Stringendo i denti, egli si costringe a parlare. Gli senti dire che l'esercito del Principe Lutha è aiutato da un gruppo sinistro di druidi Ceneresi, rinnegati maghi Nadziranim. Lutha stesso possiede un anello che lo rende invulnerabile alle armi. Il giovane dice che l'anello gli deve venire tolto se lo si vuole uccidere.

A poco a poco gli effetti dei tuoi poteri si indeboliscono fino a scomparire, e il giovane coraggioso scivola in un sonno da cui non si sveglierà mai più.

Vai al **255**.

165

All'improvviso vieni attaccato da una di queste bestie, che tenta di farti cadere giù dalla torre a colpi d'ali e di coda. Balzi in aria per evitare l'attacco, estrai l'arma a mezz'aria e fai partire il primo colpo nell'attimo in cui ritorni coi piedi sulla pietra della Torre Nord.

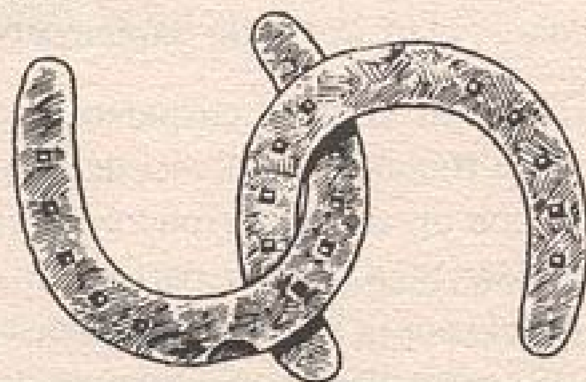
Lavas:
Combattività 48 — Resistenza 46

Se vinci questo combattimento, vai al **282**.

166

Servendoti della tua facoltà Ramas, dai origine a una nebbia che si leva dal terreno della foresta per nascondere la tua postazione. Protetto da questa foschia d'origine soprannaturale, riesci a sfuggire al branco di cani da guerra e a scomparire nel bosco.

Vai al **220**.



167

Un attimo prima che tu lo raggiunga, il brigante getta la donna e il bimbo a terra e si prepara a scontrarsi con te, il pugnale pronto a conficcarsi nella tua gola. Egli colpisce, ma tu scansi il suo attacco senza difficoltà. Mentre il tuo avversario si prepara a combattere, tu sollevi l'arma pronto a sferrare un colpo micidiale.

Brigante di Eldenora (ubriaco):
Combattività 30 — Resistenza 30

Se vinci questo combattimento, vai al **333**.

168

Chiedi a un mercante dove si trovi la Casa della Sapienza ed egli ti indica una via che si diparte dal lato ovest della piazza. Un cartello arrugginito fissato sull'angolo ne recita il nome: Strada della Piuma.

Imbocchi e cavalchi questa via percorsa da aromi dolci e inebrianti, provenienti dai negozi di spezie e dalle profumerie che la fiancheggiano. Prosegui fino a quando, dopo una brusca curva, non ti immetti in un'altra strada chiamata Via del Bronzo. Sorridi quando vedi il vasto cortile che costituisce l'entrata di un maestoso edificio. Benché molto cambiata dalla tua ultima visita, con quell'elegante facciata in marmo e mattoni, riconosci la Casa della Sapienza di Varetta.

Entri e percorri un vialetto cosparso di ghiaia che conduce ad una fontana, nei pressi della quale fermi uno studioso con un abito marrone e gli chiedi dove puoi trovare Gwynian. Senza parlare, il giovane ti indica un edificio sopra la cui porta pende un cartello: *Biblioteca*. Ringrazi il giovane, smonti da cavallo e leghi le redini ad un anello di ferro infisso nel muro. Poi spingi la porta ed entri nella fredda sala della biblioteca.

Migliaia e migliaia di libri e pergamene riempiono le scansie di pietra di questa magnifica biblioteca. I tuoi occhi seguono affascinati la fila di tomi meravigliosi fino a quando non incontrano un'altra porta che si trova sul lato opposto della sala. Ritto sulla soglia, vedi un uomo anziano, l'uomo del cui aiuto hai ora bisogno. Egli ti guarda e ti sorride.

"Benvenuto, Grande Maestro. Ti stavo aspettando" ti dice.

Vai al **268**.

169

I tuoi sensi Ramas avvertono un debole aroma nell'aria, un odore dolciastro e sgradevole che riconosci immediatamente: è il puzzo di morte e desolazione della peste.

Allertato dai tuoi acutissimi sensi Ramas riguardo la tragedia che ha colpito la città di Nursha, giri attorno al perimetro dell'insediamento prima di prendere la strada verso est, in direzione di Abisko.

Vai al **3**.

170

Il giovane si alza e ti saluta sorridendoti amichevolmente. È stranamente loquace per essere un membro di una gilda e presto vieni a sapere che il suo nome è Frello e che è un viaggiatore della Gilda dei Gioiellieri di Vanamor. Si è fermato qui per levare una preghiera a Ishir affinché lo protegga da 'cattivi stranieri sulla strada'. Sembra che sia stato derubato ieri sulla strada da Vanamor da alcuni Eldenoriani. Ti chiede se vuoi dividere metà pagnotta con lui, ma tu declini gentilmente, ringraziandolo per la sua generosità, dal momento che capisci che quello è l'unico cibo che ha. Non volendo sprecare altro tempo, lo saluti augurandogli buon viaggio e prosegui verso est.

Vai al **19**.



(fig. 10) Il Principe Lutha estrae il pugnale.

171

Fai cenno al capitano D'Val di fermare la truppa. Poi smonti da cavallo e ti muovi da solo tra la vegetazione del sottobosco. Avanzi con cautela verso lo stivale, sospettando che si tratti di un'altra trappola nemica, ma quando sei vicino abbastanza, capisci che non è affatto una trappola. Un nodo ti serra lo stomaco e le lacrime ti riempiono gli occhi allorché capisci di cosa si tratta.

Vai al **245**.

172 *(fig. 10)*-

Fai ricorso alle tue arti Ramas per dare origine ad una densa nebbia che riempie la fossa. Senti Lutha imprecare con veemenza, perché non riesce più a vederti. Nell'agitazione, egli fa partire un'ondata di energia crepitante che scende nella fossa e vortica tutt'attorno. Vieni solo parzialmente sfiorato dall'energia psichica negativa (perdi 3 punti di Resistenza) ma l'attacco è mal mirato, e tu ti riprendi rapidamente.

Approfittando del vantaggio, fai ricorso alle tue facoltà Ramastan dell'Interpretazione mentre dai inizio alla difficile risalita. Si tratta di una corsa contro il tempo: devi raggiungere l'apertura della fossa-prigione prima che la nebbia si diradi.

Stai uscendo dalla fossa quando Lutha ti vede. Cerca di darti un calcio con la gamba destra, ma tu ti scansi in tempo per evitare l'attacco e riesci a tirarlo per il piede, facendogli perdere l'equilibrio. Questa mossa ti fa guadagnare altri secondi, dandoti il tempo di rimetterti in piedi, pronto ad affrontare il tuo nemico, che ora ha estratto un affilatissimo pugnale.

Principe Lutha (con Anello del Potere):
Combattività 54 Resistenza 39

Mentre indossa l'Anello del Potere, Lutha è immune ad ogni forma di attacco psichico, ad eccezione del Raggio Ràmas e del Laser Ramas.

Se vinci il combattimento, vai all'**89**.

173

La freccia sfiora la palpebra inferiore del dragone, scavando un solco nero nella cornea dell'occhio. Il bestione reagisce con violenza al dolore atroce emettendo un ruggito assordante che scuote il terreno circostante. Il mostro batte la grossa zampa per terra, levando schizzi di fango incandescente.

Vai al **344**.

174

Mormori le parole dell'incantesimo della Confraternita *Controllo Mentale* e punti le dita della mano verso il viso del soldato. Immediatamente l'uomo si rilassa, completamente soggiogato ai tuoi comandi psichici. Lo costringi a voltarsi e a rientrare nella capanna chiudendosi la porta alle spalle e, mentre egli obbedisce ai tuoi ordini mentali, sali a cavallo e scappi nei boschi.

Prosegui tra gli alberi in direzione sud compiendo un ampio arco attorno all'insediamento di Fabri. Durante la tua cavalcata attraverso i boschi, scopri i seguenti oggetti nelle sacche e tra le coperte arrotolate attaccate alla sella del cavallo.

Spada
Corda
Acciarino
Coperta
Arco
Faretra contenente 5 frecce
12 Lune (equivalenti a 3 Corone d'Oro)
Cannocchiale

Se decidi di tenere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Poco prima del tramonto, esci dal bosco in un punto in cui tre sentieri si incrociano. Un segnale di legno posato contro un masso indica tre direzioni, tre destinazioni e tre distanze:

Nord-Chod-250 miglia
Ovest-Holona-50 miglia
Sud-Tenzha-20 miglia

Sei ansioso di lasciarti alle spalle l'ostile territorio Eldenoriano il più in fretta possibile e, dopo aver controllato la tua mappa, ti dirigi a sud verso Tenzha, città di confine con la terra di Slovia.

Durante la cavalcata, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **343**.

175

Dopo dieci giorni di navigazione, il *Saxin* getta le ancore nel porto di Varnos a Garthen, la capitale di

Talestria. La linea snella e veloce della nave lenciana contrasta fortemente con le pesanti imbarcazioni mercantili che affollano le banchine e i moletti di questa città portuale. Gli scafi lenciani compaiono raramente a Garthen, e il *Saxin* è la nave più preziosa di tutta la flotta di Lencia, perciò non ti sorprendi dell'ondata di interesse e speculazioni che il suo arrivo provoca in città.

La notizia del tuo arrivo fa il rapido giro della città e in breve tempo una scorta della Cittadella Reale della Regina Evaine viene inviata al porto. A capo dei cavalieri è il Lord Conestabile, il grado più alto nella gerarchia militare di Talestria. Giunta alla banchina, la truppa si ferma e, dopo essere sceso da cavallo, il Conestabile si fa avanti per darti il benvenuto di persona.

Se hai già visitato Garthen o Torgar in una precedente avventura di *Lupo Solitario*, vai al **292**.

Altrimenti, vai al **48**.

176

Per due giorni segui il sentiero attraverso la grande foresta di Salony. Nel corso della cavalcata, ti colpisce il pensiero che il tempo sembra riflettere la natura della gente che abita queste regioni: freddi e inospitali, essi non accolgono con calore gli stranieri, specialmente quelli in viaggio da soli.

Al mattino del terzo giorno, raggiungi un villaggio chiamato Hopforst, che si trova al limitare della grande foresta. Ad ovest del villaggio puoi vedere le montagne incappucciate di neve del Cener, mentre a nord si allarga una distesa aperta di selvagge praterie punteggiate di macchie di larici e pini.

Mentre il crepuscolo stende la sua cortina d'ombra sulla terra, scorgi in lontananza le mura in rovina di una città derelitta. Un cartello rotto sulla strada annuncia che quel luogo ha nome Amory, ma il recente sentiero che si diparte dalla strada ed evita le porte della città ti dice che i viaggiatori non visitano più quel luogo. Sta ricominciando a piovere, e l'idea di dover trascorrere un'altra notte all'addiaccio non ti sorride affatto. Tentato dalla possibilità di trovare un rifugio, ti dirigi verso Amory ed entri nella città attraverso le porte semidistrutte che pendono sui cardini divelti.

Vai al **240**.

177

Con rinnovato vigore nuoti di traverso alla corrente e raggiungi la lontana sponda. Una volta dall'altra parte, senza fiato ed esausto, sei contento non solo d'essere riuscito a completare la traversata sano e salvo ma anche di essere sfuggito alle grinfie dei soldati dell'ostile Eldenora.

Dopo esserti ripreso completamente, rinfili gli stivali e rindossi il mantello, poi ti guardi attorno. Ti trovi in un punto della riva del fiume Storn a meno di un miglio a sud dalla città di Rhem. Ti incammini lungo un sentiero che conduce a nord e in pochi minuti avvisti le mura della città e il suo famoso porto a forma di zoccolo di cavallo.

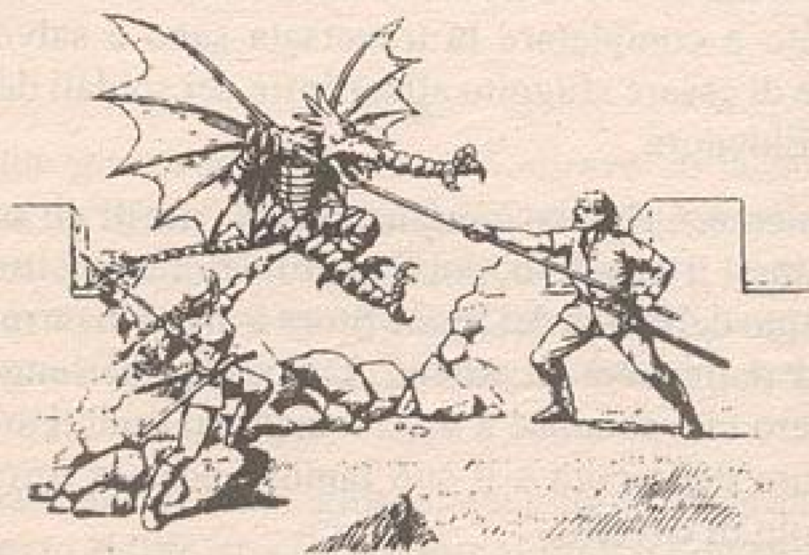
Entri in città attraverso la porta sud e facendo ricorso alle tue capacità di mimetizzazione e alla tua naturale

abilità, eviti l'attenzione delle sentinelle; una volta all'interno della città, ti mescoli alla folla. Ben presto ti ritrovi in una piazza dominata dalle sottili torri della Cattedrale di Rhem. Un viale corre parallelo al lato sud della cattedrale e, sul lato opposto, più in giù, un'armatura arrugginita in esibizione alla porta di un negozio d'armi dall'aspetto poco promettente attira la tua attenzione.

Se decidi di entrare nell'armeria, vai al **339**.
Se preferisci non entrare, vai al **36**.

178

Estrai una freccia e prendi la mira contro uno dei Lavas che si sta avvicinando. Quando esso cala la testa e apre le mandibole, lasci andare la corda dell'arco e fai partire il proiettile. La punta d'acciaio penetra nell'occhio del mostro, il quale, emettendo uno strillo acuto, gira su se stesso prima di schiantarsi contro il parapetto della Torre.



"Fare fuoco contro i loro occhi!" gridi, ed ecco che una cascata di frecce sibila in aria, indirizzata contro i difficili bersagli. Più della metà colpiscono nel segno decimando la prima ondata di Lavas all'attacco in un sol colpo, ma i sopravvissuti non indugiano e si avventano contro i difensori della torre. All'improvviso vieni attaccato da una di queste bestie, che tenta di farti cadere giù dalla torre a colpi d'ali e di coda. Balzi in aria per evitare l'attacco, estrai l'arma a mezz'aria e fai partire il primo colpo nell'attimo in cui ritorni coi piedi sulla pietra della Torre.

Lavas:
Combattività 48 Resistenza 46

Se vinci questo combattimento, vai al **49**.

179

Il capo-branco è una feroce creatura la cui volontà soprannaturale è troppo forte per essere diretta dai tuoi poteri del controllo animale. Con la preda bene in vista dall'altra parte del ponte, i terribili mastini aumentano la velocità della loro corsa. Tu estrai l'arma mentre osservi il branco attraversare il ponte.

Vai al **144**.

180

Con Volpe del Bosco al tuo fianco, sali la scala a chiocciola che conduce alla Grande Sala della Torre del Sole. Con voce eccitata il giovane Ramas annuncia il tuo arrivo agli altri accoliti, lì riuniti. I loro volti stanchi si girano verso di te con un'espressione incredula. Poi la gioia ha il sopravvento, ed essi ti accolgono con grida di tripudio che echeggiano per tutto il monastero.

La notizia del tuo ritorno dilaga a macchia d'olio. Tra i primi a darti il benvenuto sono il Capo della Corporazione Banedon e Lord Rimoah.

"Grazie a Ishir siete vivi, Banedon" dici stringendogli affettuosamente la mano. "A Holmgard temevano che foste morti nello schianto dello *Skyrider*. Sono tanto felice di constatare che non è così".

"E noi siamo altrettanto felici di vedere che tu sei salvo, Grande Maestro" egli ti risponde. "Ci siamo dati da fare per difendere la tua casa" aggiunge Rimoah.

"Ve ne sono molto grato. Avete corso un rischio grandissimo venendo qui in aiuto dei Ramas. Ho visto il relitto della tua navicella, Banedon. Siete stati fortunati a sopravvivere".

"Già" egli ti risponde. "Purtroppo, però, tre membri della Confraternita non sono stati altrettanto fortunati: sono morti nell'attacco che i Lavas hanno portato alla mia nave dei cieli".

"Fatti coraggio, Banedon, perchè essi non sono morti invano. E saranno vendicati". Con queste parole profetiche estrai il Cristallo del Sole dalla tasca e lo mostri ai tuoi amici. "Con questo cristallo distruggerò il Cancello dell'Ombra e porrò fine ai malefici piani di Naar".

Assieme a Banedon e Rimoah, fai un giro del monastero per verificare di persona i danni subiti. La tua presenza solleva moltissimo il morale dei Ramas e rafforza i loro propositi di resistere all'assedio e sconfiggere i Lavas. Visiti ogni parte del monastero, inclusa la Sala della Sapienza di Solaris, dove i corpi di quelli morti in combattimento sono stati sistemati in attesa di sepoltura. Ti rattrista profondamente vedere tanti accoliti la cui giovane vita è stata stroncata sul nascere; cammini tra di loro e riconosci molti nei quali avevi riposto le tue più alte speranze: Pioggia di Primavera, Vento dell'Est, Colomba del Cielo, Cuore di Fuoco, Allodola della Brina, Fiamma del Sole. Nel lasciare la Sala, giuri a te stesso di fare in modo che il loro sacrificio non sia vano.

Vai al **256**.

181

Cavalchi fino a raggiungere un carro rovesciato che si trova a circa trenta metri dalla riva del fiume. Con grande stupore dei tre soldati che si proteggono dietro al carro dalle cascate di olio bollente e frecce, balzi giù da cavallo e corri verso il fiume. Nell'attimo in cui tocchi le gelide acque, rimani sotto la superficie e nuoti fino alla riva opposta. Una volta dall'altra parte, ti servi dei cadaveri per nascondere la tua presenza e osservare le trincee nemiche.

Le truppe d'assalto di Eldenora sono sistemate in fosse profonde. Inoltre, sono aiutate da un druido Cenerese, che occupa una trincea vicina. Questi sta guardando attraverso quello che, a prima vista, sembra un cannocchiale gigante.

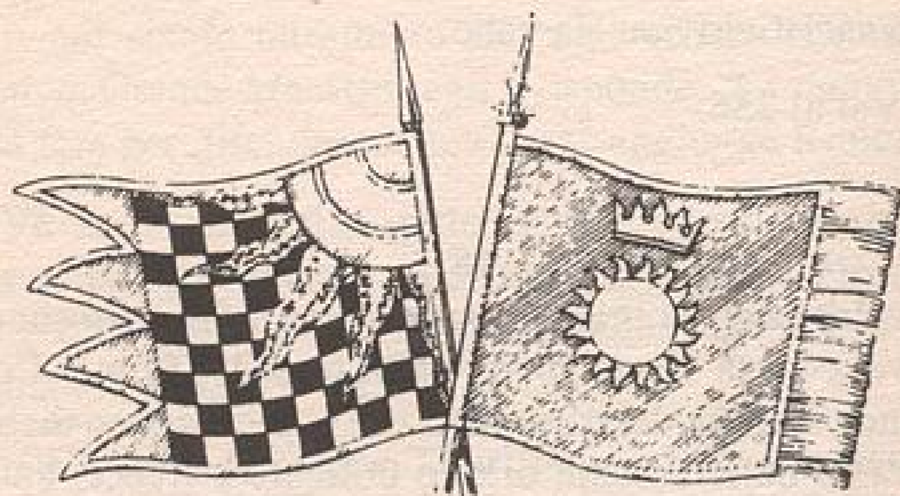
Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Gran Barone, vai al **320**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **207**.

182

La tua incredibile abilità di guerriero lascia i briganti scioccati e malamente feriti. Riesci a districarti con facilità dal combattimento e a fuggire attraverso la pianura. Due dei banditi tentano di inseguirti, ma ben presto si scoraggiano e rinunciano all'impresa.

Vai al **340**.



183

Il tuo destriero cade a terra e tu vieni catapultato in aria. Atterri pesantemente in mezzo ad alcuni grossi massi che costeggiano la strada, ma grazie ai tuoi riflessi Ramas riesci a evitare una ferita grave: perdi 2 punti di Resistenza.

Ti alzi in piedi e hai appena il tempo di guardarti attorno che una schiera di uomini vestiti di pelle e armati di spada o di lancia fuoriesce da un nascondiglio e avanza correndo verso di te. Devi combattere.

Banditi di Eldenora:
Combattività 38 Resistenza 42

Se vinci questo combattimento, vai al **285**.

184

Come prima reazione indietreggi spaventato da quello strano vecchio e abbassi la mano sull'arma, ma poi i tuoi sensi Ramas ti comunicano che quell'uomo non ha intenzione di farti del male. Concentri i tuoi poteri psichici per controllare la sua mente e capisci che egli ti ha condotto fin qui per aiutarti.

"Sono Gwynian il Saggio" egli dice con voce calma. "Sono un umile servitore del dio Ramas e della dea Ishir. Voglio aiutarti, Grande Maestro. Darai ascolto alla mia saggezza?"

Con un cenno del capo esprimi il tuo assenso e lasci che il vecchio ti conduca attraverso un'arcata in una stanza adiacente. Qui vedi strani grumi di luce che fluttuano e illuminano un tavolo di pietra coperto di carte e pergamene.

"Molto bene, Gwynian, che notizie hai di Sommerlund?" chiedi scetticamente.

"Gravi" egli risponde in un tono che non promette nulla di buono. Gwynian raccoglie un foglio dal tavolo e percorre con un dito le linee intricate e i calcoli che ne abbelliscono l'antica superficie ingiallita.

"Il dio delle Tenebre Naar ha aperto un cancello dell'Ombra nei monti Durncrag, un corridoio tra il nostro mondo e il suo. Attraverso questo corridoio egli ha inviato uno stormo di creature alate - i Lavas - per assaltare il monastero. Il Cancello dell'Ombra si è aperto durante l'ultima luna piena, e da allora il Monastero Ramas è stato attaccato molte volte. I servitori di Naar hanno circondato il monastero e l'hanno iso-

lato dalle forze di Re Ulnar, che ha ripetutamente tentato di mettere fine all'assedio. I tuoi Ramas hanno sopportato bene l'attacco, Lupo Solitario, ma si stanno indebolendo. Solo tu puoi salvarli, ora".

"Ma come?" chiedi, scosso dal resoconto degli eventi che si sono susseguiti durante la tua assenza dal monastero. "Se gli eserciti di Re Ulnar non riescono a porre fine all'assedio, come posso io sperare di salvare i miei confratelli?"

"Non disperare, Lupo Solitario" replica Gwynian in tono rassicurante. "Non tutto è perduto. Puoi salvare l'ordine dei Ramas chiudendo il Cancello dell'Ombra attraverso il quale Naar fa passare le sue creature".

Stai per chiedere al vecchio saggio come potrai compiere quest'impresa, ma la tua domanda viene bloccata da un gesto della sua mano.

"Abbi pazienza solo per un attimo, Lupo Solitario" egli dice, permettendosi un sorriso. "Io, umile Gwynian, sono in possesso del mezzo con cui tu potrai mandare all'aria i piani del dio delle Tenebre".

Vai al **100**.

185

Il tuo tuffo affrettato ti fa atterrare sul petto di un soldato Eldenoriano addormentato, il quale si sveglia con un sobbalzo. Prima che abbia il tempo di gridare, tu gli assesti un pugno sulla mascella che gli fa perdere i sensi. Mentre ti alzi in piedi, noti che nella sua cuccetta ci sono diverse borse di pelle e pezzi di carta.

Se decidi di esaminare questi oggetti, vai al **277**.

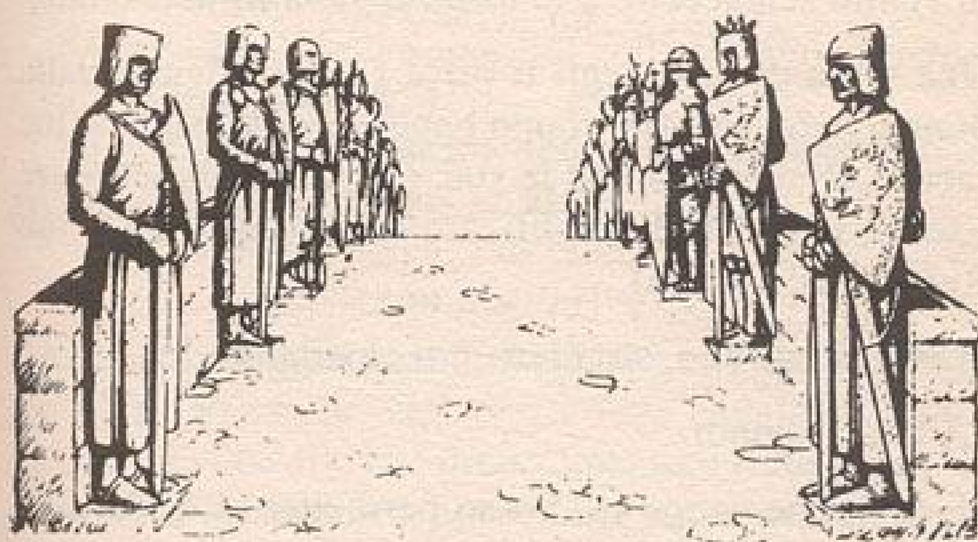
Se preferisci prepararti a lasciare il buco di uscita non appena la strada è libera, vai al **133**.

186

I bordi del dirupo sono coperti di ghiaia e sassolini che rendono la discesa ancora più difficile, ma ciò nonostante la tua naturale agilità ti permette di procedere senza grosse difficoltà. Arrampicarsi sulla parete opposta, però, è impresa ben più ardua di quanto ti aspettavi.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **262**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **143**.



187

Fai ricorso alle tue difese psichiche e a poco a poco senti che il dolore diminuisce. Dei piccoli punti luminosi ti passano accanto nell'oscurità più totale e dei deboli suoni entrano nelle tue orecchie, provenienti da un lontano foro di luce, il quale cresce fino a riempire

i tuoi sensi; poi, all'improvviso, ti ritrovi a faccia all'ingiù su un pavimento umido di granito.

Vai al **276**.

188

La donna estrae il borsello e conta 40 Lune d'Argento, che deposita nelle mani tremanti del chierico, lodando tutto il tempo le sue straordinarie capacità curative che le hanno guarito il capo. Il chierico, di nome Matho, accetta la generosa donazione. Poi, all'improvviso, viene circondato dai numerosi presenti, che d'un tratto si precipitano sul palco. Tutti tirano fuori i borselli e supplicano il chierico affinché li guarisca da ogni tipo di malattia. Il vecchietto, fragile com'è, corre il rischio di venire schiacciato e tu lo salvi dalla folla eccitata.

Una volta di fuori, egli ti offre i soldi ottenuti dalla donna, perché sa fin troppo bene che sono state le tue facoltà a curarla, e non le sue. (Se decidi di accettare i soldi, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra).

"Dove sei diretto, straniero?" ti chiede.

"A est" rispondi.

"È da lì che vengo io. Posso permettermi di darti un consiglio? C'è la peste quest'anno nelle Terre Tormentate. Se non puoi proteggerti da solo, allora questa pozione lo farà. Te lo garantisco".

Il vecchio chierico estrae una fiaschetta dalla tasca e te la offre (se decidi di accettare la Pozione di Matho, ricordati di annotarla sul tuo Registro di Guerra).

Poi il vecchio chierico ti accompagna dal fabbro, dove anche lui aspettava di avere ferrato il suo mulo. Ritirate tu il tuo cavallo e lui il suo mulo, poi vi salutate affettuosamente, e quindi ti rimetti in viaggio.

Vai al **315**.

189

Avanzi verso il cavallo più vicino cercando di non fare rumore e impieghi le tue Arti Ramastan del Controllo Animale per farlo restare calmo mentre sciogli le briglie. Le hai appena slegate dal palo della ringhiera quando la porta della capanna si spalanca, e ti ritrovi faccia a faccia con il proprietario della bestia, un ranger a cavallo Eldenoriano.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e decidi di usarla, vai al **110**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **174**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **33**.

190 *(fig. 11)*

È metà pomeriggio quando la truppa riprende il viaggio verso Vanamor. Nel corso della cavalcata, Lord Nathor dà voce alle sue preoccupazioni riguardanti le attività dei banditi Eldenoriani nel cuore del suo paese: raramente essi prima d'ora si erano avventurati così all'interno. Anche se egli non lo dice esplicitamente, tu conosci bene la ragione di tanta indesiderata audacia. Sono stati mandati per ucciderti.

La strada esce dalla valle e prosegue zigzagando attraverso colline coperte di foreste fino a raggiungere un alto passo. Al di là di questo scorgi un'ampia

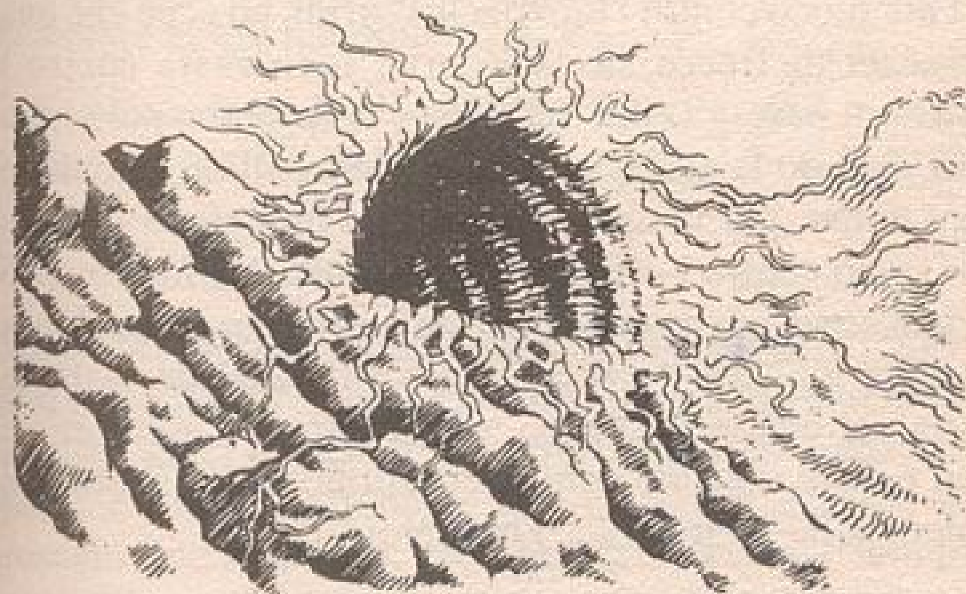
(fig. 11) Sono pellegrini Shoni, monaci che hanno fatto voto di povertà.

distesa di erba lussureggiante nella quale branchi di cervi selvaggi brucano tranquillamente. È il pomeriggio tardo quando vedi una processione avanzare davanti a voi lungo la strada. Per la maggior parte si tratta di uomini vestiti di tuniche molto malridotte di colore scuro; uno di essi regge uno stendardo che reca l'immagine di un lampo sullo sfondo della luna piena.

"Pellegrini Shoni" dice Nathor, senza prestare troppa attenzione alla cosa. "Si tratta di frati peripatetici che hanno fatto voto di povertà. Molti a Garthen li considerano soltanto dei vagabondi che fingono di essere un ordine sacro per poter mettere nel sacco gli sciocchi e i creduloni. Credo faremmo bene a ignorarli e proseguire".

Se decidi di seguire il consiglio di Nathor e lasciar perdere gli Shoni, vai al **319**.

Se decidi di fermarti a parlare con loro, vai al **28**.



191

Al di là del dirupo il panorama diventa sempre più desolato. Continui a camminare seguendo un corso

d'acqua essiccato fino a una pianura punteggiata di cespugli e bassi pini. Qui, sotto i rami contorti di un albero morto, ti accampi per la notte e ti metti a dormire. Prima di sistemarti per la notte, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **313**.

192

Estrai una freccia e prendi la mira contro uno dei Lavas che si sta avvicinando. Quando esso cala la testa e apre le mandibole, lasci andare la corda dell'arco e fai partire il proiettile. La punta d'acciaio penetra nell'occhio del mostro, il quale, emettendo uno strillo acuto, gira su se stesso prima di schiantarsi contro il parapetto della Torre Nord.

"Fate fuoco contro i loro occhi!" gridi, ed ecco che una cascata di frecce sibila in aria, indirizzata contro i difficili bersagli. Più della metà colpiscono nel segno decimando la prima ondata di Lavas all'attacco in un sol colpo, ma i sopravvissuti non indugiano e si avventano contro i difensori della torre. All'improvviso vieni attaccato da una di queste bestie, che tenta di farti cadere giù dalla torre a colpi d'ali e di coda. Balzi in aria per evitare l'attacco, estrai l'arma a mezz'aria e fai partire il primo colpo nell'attimo in cui ritorni coi piedi sulla pietra della Torre Nord.

Lavas:

Combattività 48 Resistenza 46

Se vinci questo combattimento, vai al **282.**

193

Lasci la città maledetta il più rapidamente possibile e giri attorno al suo perimetro prima di imboccare la strada che si diparte verso est in direzione di Abisko. Più avanti nel corso del pomeriggio avvisti un ponte, per metà costruito in legno, il quale attraversa un fiume ingrossato dalle piogge recenti. Si tratta senza dubbio del Fiume Reloni. Vicino all'imbocco del ponte vedi una piccola tenda circolare; vicino ad essa, seduti su tre sgabelli e intenti a fumare la pipa, scorgi tre soldati Eldenoriani.

La tua prima intenzione è di evitare il ponte e di trovare un altro punto in cui attraversare il fiume, ma si tratta di un corso d'acqua ampio e impetuoso, e quelle tre sentinelle sembrano particolarmente deboli e stupide. Dopo qualche attimo di riflessione decidi di tentare la fortuna. Mentre ti avvicini, una delle guardie scatta in piedi, ti blocca il cammino e ti chiede di dichiarare la tua identità.

Se possiedi un sigillo d'argento, vai al **283**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **317**.

194

Prima che i ladri di Varetta possano raggiungerti, entri nella Strada della Piuma. Cavalchi questa via percorsa da aromi dolci e inebrianti, provenienti dai negozi di spezie e dalle profumerie che la fiancheggiano, e prosegui fino a quando, dopo una brusca curva, non ti immetti in un'altra strada chiamata Via del Bronzo. Qui vedi un vasto cortile: esso costituisce l'entrata di un maestoso edificio la cui facciata di marmo e mattoni è ornata da una scritta: *Casa della Sapienza.*

All'improvviso ti senti stranamente attratto da quell'edificio, come se esso possedesse la soluzione a tutti i tuoi problemi.

Entri e percorri un vialetto cosparso di ghiaia che conduce ad un edificio sopra la cui porta di legno elegantemente incisa pende un cartello: *Biblioteca.* Qualcosa ti spinge a fermarti proprio qui e, senza sapere perché, smonti da cavallo e leghi le redini ad un anello di ferro infisso nel muro. Poi spingi la porta ed entri nella fredda sala della biblioteca.

Migliaia e migliaia di libri e pergamene riempiono le scansie di pietra di questa magnifica biblioteca. I tuoi occhi seguono affascinati la fila di tomi meravigliosi fino a quando non incontrano un'altra porta che si trova dall'altra parte della sala. Ritto sulla soglia, vedi un uomo anziano che indossa una lunga tunica marrone. Ti guarda e ti sorride con l'aria di chi sa molte cose.

"Benvenuto, Grande Maestro. Ti stavo aspettando" ti dice.

Se hai già visitato la Strada dei Cavalieri, la città di Tahou o il Lago Vorndarol in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **348**.

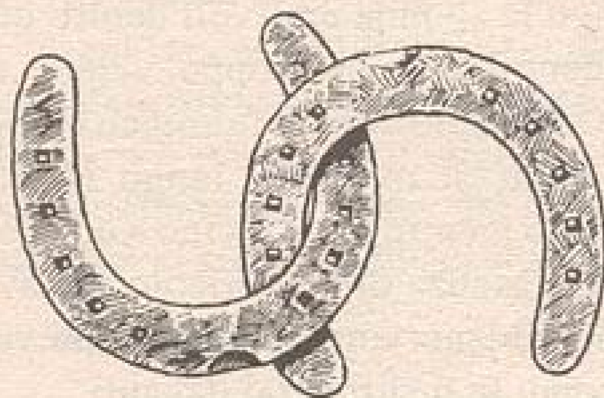
Se non sei mai stato in uno di questi posti, vai al **184**.

195

Attraversi il ponte e aspetti dall'altra parte mentre la prima creatura-lupo, un bruto con occhi gialli scintillanti che sembrano seguire ogni tua mossa, si scaglia verso l'imboccatura. Nell'attimo in cui la bestia raggiunge il ponte, tu concentri i tuoi poteri di Controllo Animale in un disperato tentativo di farlo scappare.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni livello dell'addestramento di Grande Maestro che hai raggiunto superiore a quello di Grande Guardiano, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **179**.
Se va da 5 a 8, vai al **214**.
Se va da 9 in poi, vai al **266**.



196

Mentre estrai la freccia e prendi la mira contro l'enorme testa del dragone, senti i Lavas emettere un suono simile a una risata. Evidentemente i mostri si divertono alla vista di quelle armi così primitive. Senza lasciarti intimorire dal loro atteggiamento, tiri la fune dell'arco con quanta forza hai in corpo e preghi Ishir e Ramas affinche guidino il tuo dardo.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e hai raggiunto il rango di Signore del Sole o più, vai al **297**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **334**.

197

Dopo qualche minuto il druido smette di osservare la riva del fiume con il suo strano marchingegno, e tu lo vedi scomparire sotto il parapetto della trincea.

Piuttosto che tentare di emergere in questo punto, scivoli nuovamente nell'acqua e lasci che la corrente ti trasporti ancora qualche metro più in giù. Qui scopri una piccola baia che ti permette di nasconderti dal cannocchiale del druido e anche di non farti vedere dalla più vicina trincea nemica. Strisci rapido come un serpente lungo la sponda e scivoli dentro questa trincea. Un Eldenoriano non troppo veloce di riflessi viene subito sistemato con un fulmineo colpo al collo; sei ora in grado di muoverti lungo la trincea ben scavata. Proprio mentre passi vicino a una delle uscite, percepisci la presenza di un pericolo più avanti. Una fila di soldati Eldenoriani sta marciando verso di te: in pochi secondi te li ritroverai davanti.

Se decidi di tuffarti dentro al buco d'uscita per evitare di essere visto, vai al **185**.

Se preferisci sfoderare l'arma e prepararti a combattere contro la truppa che avanza, vai al **57**.

198

"Santo cielo!" esclama Nathor, facendo cadere il liquore sul davanti della sua tunica. "Che cos'era?"

Ti affretti alla finestra e vedi una grande sagoma con ali di pipistrello stagliarsi contro la luna. Un cavaliere di dimensioni umane cavalca precariamente il rettile, il quale vola oltre le cime delle colline.

"Un Kraan" dici, riconoscendo immediatamente la creatura alata.

"Fareste meglio ad allontanarvi dalla finestra, signore" ti dice Nathor in tono ansioso, "altrimenti individuerà la vostra presenza".

Ascolti il consiglio del Lord Conestabile e ti allontani dal vetro. Fai anche ricorso alle tue facoltà dello scudo Ramas per proteggere la tua mente nel caso il cavaliere del Kraan sia dotato di poteri psichici.

"Non è la prima volta che viene da queste parti" dice Rasbarin. "Ogni sera negli ultimi dieci giorni l'abbiamo sentito volare attorno al monastero e alle colline. Certe volte ce n'è più di uno". Egli ti suggerisce di trascorrere la notte nelle cantine del monastero, dove potrai essere più al sicuro, e tu accetti volentieri.

Vai al **154**.

199

L'uomo ingiustamente accusato ti ringrazia più volte per aver provato la sua innocenza, mentre il mercante, in ginocchio intento a raccogliere le gemme sparse sul pavimento, offre all'uomo una delle pietre scintillanti a mo' di scusa.

Con il viso rosso per l'imbarazzo, il mercante ti offre poi 10 Corone d'Oro per averlo liberato d'un ladro cui stava per affidare il suo intero carico di gemme preziose e spezie per Casiorn. (Se decidi di accettare questo denaro, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.)

Il proprietario della taverna, però, non è altrettanto



(fig. 12) Una delle creature alate cala su di te.

comprensivo. Non gli piace avere spargimenti di sangue nella sua locanda e perciò ti chiede di andartene. Auguri a tutti la buonanotte e torni alle stalle a riprendere Vento Selvaggio.

Vai al **31**.

200 *(fig. 12)*

Conduci il reggimento lungo il sentiero della foresta fino a un punto in cui esso si apre in una radura. Al centro di questa distesa erbosa scorre tranquillo un ruscelletto, lungo le cui rive fangose sono distese una decina di creature alate. Stanno fissando l'acqua, visibilmente affascinate dalla vista delle trote, e dapprima non si accorgono del reggimento che si sta avvicinando. Dai il segnale di cambiar formazione e di disporsi in due righe per la carica. Poi levi gli occhi oltre la macchia d'alberi che si trova dall'altra parte della radura, ben sapendo che oltre ad essa si trova la tua meta: il Monastero Ramas.

All'improvviso una delle creature leva l'allarme, e i suoi orribili fratelli emettono grugniti di sorpresa. Aprono e chiudono i loro becchi mentre osservano la Guardia a cavallo del re, come se stessero pregustando un banchetto prelibato. Ordini agli uomini di abbassare le lance e poi, un sorriso di determinazione dipinto sulle labbra, sproni il cavallo al galoppo e dai voce al grido di battaglia: "Per Sommerlund e i Ramas!"

La cavalleria del re cala sulla distesa erbosa e circonda il gruppo di mostri alati, estraendo le lance dalle custodie d'acciaio. Vedi due delle creature sparire sotto il rombo degli zoccoli, mentre altre due vengono eliminate da dietro mentre cercano di levarsi in volo.

Sferri a uno dei mostri alati un colpo potente mentre percorri al galoppo la radura e attraversi il ruscello. Il tuo attacco viene deviato dalle scaglie resistenti come la pietra, ma l'impeto basta a tramortire la bestia. Mentre essa barcolla nella tua scia, il capitano D'Val, al comando della seconda linea, carica verso i mostri.

Una volta superato il ruscello, ti dirigi verso la distesa erbosa che sale verso la cresta coperta d'alberi, ora a meno di cento metri di distanza. Ti mancano pochi secondi per raggiungere la cresta quando all'improvviso una delle creature alate cala dal cielo. Ti fissa con i suoi occhi scintillanti e stende gli artigli mentre volteggia sempre più in basso.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **129**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **37**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o non desideri usarle, vai al **303**.

201

Incuriosito dalle belle maniere della giovane, ti allontani dai cespugli e ti avvicini alla carrozza.

"Scusate, signore" ripete la giovane, "non siete forse il guerriero del nord, quello che chiamano Lupo Solitario? Facevo parte del seguito dell'Elettore quando vi ha conferito la Stella di Palmyrion per la vostra vittoria sui druidi Ceneresi di Ruel. Sono onorata di fare la vostra conoscenza".

Vai al **135**.

202

Vieni svegliato dal tuo sonno inquieto da grida indistinte. Con cautela sbirci tra le foglie e vedi un gruppo di soldati di Duadon intenti a perlustrare le rive del fiume in cerca del tuo corpo. Un sergente della guarnigione sta brutalmente interrogando un mendicante, tenendolo per il collo e sollevandolo diverse volte da terra. Il mendicante, tremante di paura, indica il bosco e il sergente gli concede un ghigno malvagio prima di ringraziarlo per la collaborazione piantandogli un coltello nello stomaco.

"Controllate il cadavere!" ringhia il sergente, pulendo il pugnale dal sangue dell'uomo che ha appena ucciso. "Quel dannato Ramas del Nord se n'è andato nel bosco".

Ti addentri rapidamente nel folto mentre la prima linea di sentinelle avanza tra le foglie, facendosi strada con le spade e con le asce. Servendoti della tua facoltà di mimetizzazione, riesci a non farti vedere e a tornare in direzione del fiume, nel punto in cui le sentinelle Eldenoriane hanno lasciato i cavalli. Un colpo alla base del cranio sistema il soldato a guardia delle bestie, ed ecco che un attimo dopo puoi salire in groppa a uno dei cavalli e scappare verso est.

Quando non puoi vedi più le mura della città di Duadon, tiri le redini e controlli l'equipaggiamento contenuto nelle bisacce della sella. Scopri i seguenti oggetti:

Zaino
Corda
Cibo a sufficienza per 2 Pasti
Spada

continua

3 Corone d'Oro
Arco
Faretra, contenente 3 frecce

(Riporta questi oggetti sul tuo Registro di Guerra. Essi rimpiazzeranno quelli che ti erano stati confiscati al tuo arrivo a Duadon.)

Prosegui il viaggio verso est e a metà pomeriggio raggiungi la riva dell'imponente Fiume Storn. Da dietro una capanna abbandonata osservi un gruppo di mercanti e viaggiatori che attendono sulla riva del fiume l'arrivo del traghetto per Rhem. L'attracco è controllato da soldati Eldenoriani, i quali perquisiscono i passeggeri per assicurarsi che tra loro non vi sia alcun agente nemico o disertore. Dopo quasi un'ora vedi la barca da Rhem avvicinarsi alla costa. La folla in attesa raccatta i propri averi e si prepara a salire a bordo dell'ultimo traghetto della giornata.

Se decidi di avvicinarti all'attracco per cercare di salire a bordo del traghetto, vai al **97**.
Se decidi di evitare il traghetto, puoi tentare di attraversare a nuoto il mezzo miglio di fiume che ti separa da Rhem al **30**.

203

Le tue arti Ramas ti permettono di individuare un sistema a raggi ultravioletti all'uscita del guado. Questo raggio sottilissimo viene emanato da una pietra molto vecchia del vecchio ponte ed attraversa l'uscita a pochi centimetri da terra per poi sparire in un cespuglio che si trova sul lato opposto.

"Compagnia alt!" gridi, facendo fermare la truppa all'imbocco del guado.

"C'è qualcosa che non va, Grande Maestro?" chiede D'Val ansiosamente.

"Forse" rispondi, fissando il fascio, invisibile agli occhi del capitano. "Aspettate qui, capitano, mentre vado a verificare".

Fai avanzare il cavallo verso la pietra. Mentre ti avvicini, percepisci che essa nasconde un sistema esplosivo costruito con materiali non provenienti da questo mondo. Si tratta di una trappola piuttosto elaborata, sistemata qui dai servitori di Naar e ideata in modo da esplodere qualora un essere di grandi dimensioni attraversasse inavvertitamente il fascio dei raggi.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **274**.
Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e desideri usarla, vai al **71**.
Se non possiedi queste Arti Superiori o non desideri usarle, vai al **22**.

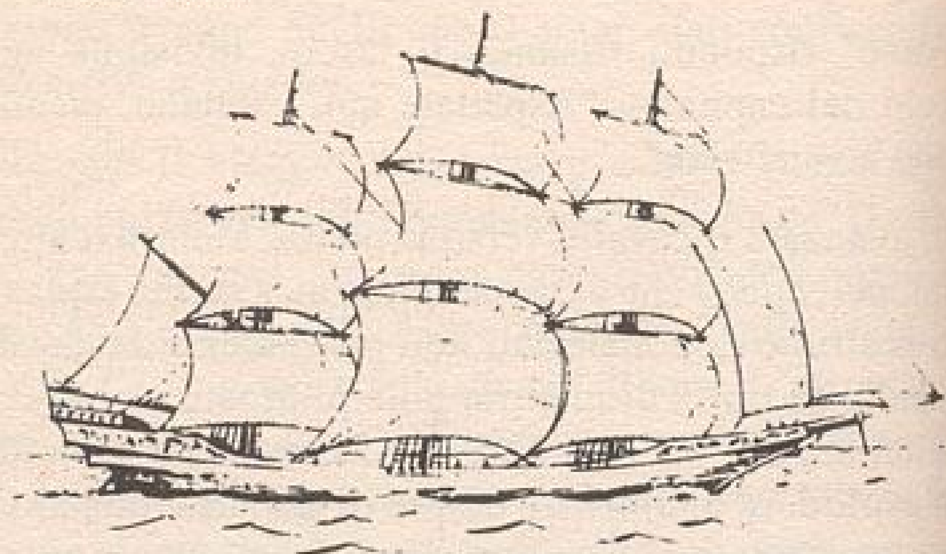
204

Riconosci immediatamente il capitano Cearmaine, il coraggioso eroe delle guerre contro i Signori delle Tenebre che ti guidò a Stonewatch attraverso la Foresta di Ruel nella tua missione contro i druidi Ceneresi, due anni fa.

"Salve, Grande Maestro" egli ti dice, il viso coperto di cicatrici illuminato dalla gioia di rivederti. "Sono contento di potervi rincontrare e di essere stato scelto dall'Elettore per scortarvi a nord fino ad Holona".

"Ben trovato, capitano" rispondi, salutandolo. "Non avrei potuto desiderare compagno di viaggio migliore".

Vai al **130**.



205

Mentre lo spettro avanza al galoppo verso di te in groppa al suo destriero infernale, i tuoi sensi Ramas ti comunicano che quello è il fantasma del malvagio signore che in passato governava questa città. Il suo nome è Roark.

Roark un tempo era un potente discepolo del Demone Tagazin e un praticante in segreto delle arti malvagie dei druidi Ceneresi; da tempo, comunque, il suo corpo non esiste più. Ciò nonostante il suo spirito malvagio sopravvive in una tortura senza pace, condannato a percorrere al galoppo le strade deserte della sua città in rovina.

Mentre lo spettro si avvicina, la sua bocca si apre in un ghigno malvagio che riempie l'aria. Senti d'un tratto una forte pressione nella testa, una forza terribile che minaccia di far esplodere il tuo cervello.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **39**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **253**.

206

Il capo-brigante monta in sella al suo cavallo, ma prima che egli abbia il tempo di allontanarsi, tu balzi verso il muro dell'abbazia e lo trascini giù di sella. Cadete assieme sul terreno coperto di brina, mentre l'uomo scalcia e tira pugni nel tentativo di liberarsi dalla tua stretta potente. Estrae dallo stivale uno stiletto e te lo punta contro la gola. Scansi il colpo, evitando la lama affilatissima, ma così facendo lasci andare la presa, e il brigante ha il tempo di rotolare su se stesso e tirarsi su in piedi. Non appena vede il tuo viso, i suoi occhi si spalancano per la paura.

"L... Lupo Solitario!" esclama con voce soffocata, come se si trovasse di fronte a un fantasma.

"Getta il coltello e arrenditi!" gli intimi tu, puntandogli contro la tua arma per dar maggior forza al tuo comando. Ma subito l'espressione del brigante cambia, e un ghigno malvagio si dipinge sulle labbra dell'uomo.

"Non mi avrai mai vivo!" esclama e, con tua grande sorpresa, si ficca il coltello in petto.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole o più, vai al **337**.

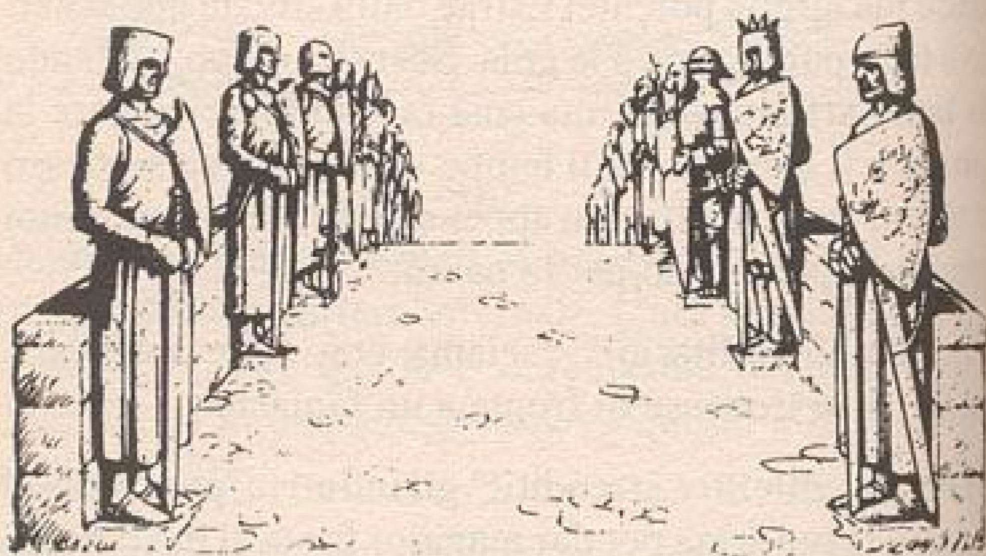
Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **35**.

207

Individui un debole scintillio rossastro proveniente dall'estremità del cannocchiale gigante del druido mentre egli percorre con esso la riva del fiume.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 5 o meno, vai al **248**.
Se è 6 o più, vai al **197**.



208

Ringrazi il tuo amico Banedon per l'Amuleto di Platino di cui sei in possesso e che sta proteggendo il tuo corpo dal caldo infernale e dai gas tossici di questo pianeta da incubo. Però esso non basterà a salvarti dalle creature-dragone che stanno avanzando verso il Cancello dell'Ombra.

Vai all'**80**.

209

Dall'altra parte del fiume noti una pietra miliare mezza sepolta nella fossa al lato della strada. Incisa sulla superficie di granito vedi una freccia, e sotto una scritta che recita: Abisko - 25 miglia.

Più tardi, mentre ti avvicini alla periferia di questa città, noti un gran numero di avvoltoi che vola in circolo sopra gli edifici di legno. Capisci che la peste ha colpito di recente anche questa città, perciò ti allontani dalla strada e trascorri la notte nel bosco, qualche miglio più a sud.

Il giorno dopo il tempo migliora, la temperatura sale e il fango che copre la superficie della strada si essicca. Dieci miglia a est di Abisko vedi un piccolo reggimento di soldati Eldenoriani, accampato ai bordi della strada, intenti a bruciare i corpi degli abitanti di Abisko, decimati dalla peste a centinaia. Sono tanto presi dalla loro occupazione che non si accorgono di te. Riesci a rubare uno dei cavalli senza essere visto e a imboccare la strada che porta a Duadon, la capitale.

Vai al **270**.

210

La strada che attraversa le pianure ad est del fiume Phoen è piuttosto dissestata, ma fortunatamente, essendoci stata ultimamente ben poca pioggia, la sabbia è asciutta e tu e i tuoi compagni avanzate di buon passo. A mezzogiorno avete coperto più di trenta miglia. Oltrepassate molti carri, per la gran parte guidati da contadini che stanno portando il loro raccolto al mercato di Garthen; sembrano sudditi molto leali:

non appena riconoscono le divise della Guardia Reale di Evaine, levano le mani in calorosi gesti di saluto.

Dopo una breve sosta in un villaggio lungo la strada, proseguite attraverso ampie pianure che vi conducono in una vallata attraversata da un sinuoso corso d'acqua che scorre tra le canne e i rami di salici. Al di là della valle, il panorama diventa collinoso. Il sole sta quasi toccando l'orizzonte quando giungete nei pressi di un piccolo tempio dedicato alla dea Ishir. Da qui un sentiero si diparte verso nord e, un miglio più avanti, riesci a distinguere le mura e la torre di un castello che si erge in alto sulle colline.

"Quello è il monastero dei confratelli di Vaderish" spiega Nathor. "Costituiscono un ordine sacro e si dedicano al culto della dea Ishir. Lì troveremo asilo sicuro per la notte".

Il crepuscolo sta lasciando rapidamente il posto alle ombre della notte quando arrivate ai cancelli del monastero di Vaderish. A capo dell'ordine religioso è un monaco di nome Rasbarin, che Nathor conosce già. Il vecchio chierico gli dà il benvenuto come se fosse suo figlio, e poi vi invita a trattenervi per la notte.

La cena offertavi al monastero è semplice ma ben preparata e nutriente (recupera tutti i punti di vita fin qui persi nel corso dell'avventura). Più tardi Rasbarin invita te e Nathor nelle sue stanze ad assaggiare una delle specialità dei monaci, uno squisito liquore chiamato Aquas. Ti stai portando il bicchiere colmo del liquido dorato alle labbra quando la pace del luogo viene infranta da un grido acuto e fortissimo che echeggia tra le colline circostanti.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **61**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **198**.

211

Mentre entri nel cortile, un ragazzo esce di corsa dalle stalle e afferra le redini di Vento Selvaggio, osservando la bestia con occhi pieni di ammirazione. Il garzone esprime il proprio entusiasmo per la bestia e ti promette di averne grande cura durante la tua visita alla locanda. Una volta nella saletta d'accesso, vieni accolto dall'odore della carne arrostita e della birra di ottima qualità. Con l'acquolina alla bocca, noti che la taverna è affollata, ma nessuno sembra prestarti particolare attenzione mentre ti siedi al banco. Ad un tavolo vicino noti che una discussione è insorta tra un mercante e un uomo che indossa un ampio mantello in pessime condizioni. Il mercante sta accusando l'uomo di avergli rubato un saccoccio pieno di gemme dalla tasca, e la discussione sta peggiorando grazie anche al contributo di un altro uomo con pochi capelli, che sta prendendo le parti del mercante. L'uomo accusato protesta la propria innocenza, ma gli altri due non danno alcun ascolto alle sue parole. All'improvviso il mercante estrae un coltello e minaccia di tagliare la gola al presunto ladro se questi non gli tornerà immediatamente le gemme rubate.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il rango di Gran Barone, vai al **26**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto il rango di Gran Barone, vai al **294**.

212

Mentre osservi quella città, la tua mente corre a Sommerlund e alla nuova minaccia che incombe su di essa e sul nuovo ordine di Ramas al monastero. Il fervente desiderio di unirti ai tuoi allievi si riaccende ancora una volta nel tuo cuore; se solo avessi un cavallo, potresti viaggiare molto più rapidamente!

Nelle vicinanze dell'incrocio al centro della città, vedi un grande edificio di legno. Dipinte sulla facciata vedi tre parole: Stalle di Narsha.

Se decidi di entrare nella città apparentemente deserta per procurarti un cavallo, vai al **349**.

Se preferisci evitare la città, puoi girare attorno al suo perimetro e prendere la strada che si diparte verso est in direzione di Abisko. Vai al **3**.



213

Le tue rapide reazioni ti impediscono di finire bruciato vivo, ma l'impresa non impressiona affatto il dragone, il quale al vederti sfuggire al suo attacco si infuria ancora di più. In un eccesso di rabbia, il bestione batte la grossa zampa per terra e fa schizzare il fango incandescente nell'aria carica di zolfo.

Approfitti di questa occasione per indietreggiare verso il Cancello dell'Ombra, ma non ti allontani di tanto, poiché il mostro ti tiene gli occhi puntati addosso e avanza verso di te, le fauci spalancate pronte a colpire di nuovo.

A meno che tu non possieda un Amuleto di Platino, un Talismano di Ishir oppure l'Arte Superiore della Difesa, perdi 3 punti di Resistenza a causa dell'effetto debilitante del caldo e dell'atmosfera.

Vai al **316**.

214

Il capo-branco è una feroce creatura la cui volontà soprannaturale è troppo forte per essere diretta dai tuoi poteri del controllo animale. Alcuni membri del branco, comunque, vengono influenzati dai tuoi ordini mentali e si allontanano dal grosso del gruppo per andarsi a nascondere ai bordi del ponte. Ma la gran parte dei mastini continua a seguire la preda con furia omicida.

Vai al **304**.

215

All'improvviso senti la voce del capitano D'Val levarsi sopra il clangore della battaglia: "Continua a cavalcare, Lupo Solitario!" egli grida. "Prosegui verso il monastero!"

Ti getti un'occhiata alle spalle e vedi il capitano e i suoi uomini impegnati in battaglia contro le creature alate. Altre ne stanno arrivando da est, richiamate dalle grida delle loro compagne. La battaglia sta vol-

gendo in sfavore di D'Val e dei suoi uomini, e il tuo cuore sanguina per loro mentre li vedi combattere valorosamente. L'istinto ti grida di voltarti e correre in aiuto del capitano, ma il tuo cervello e la preghiera del capitano stesso ti spingono a proseguire al galoppo verso il monastero. Sai che il modo migliore per aiutare questi uomini coraggiosi è raggiungere il Monastero e distruggere il Cancello dell'Ombra.

Vai al **250**.

216

Con un ululato terrificante, il branco di cani da guerra lancia contro di te un attacco simultaneo.

Branco di cani da guerra di Eldenora:
Combattività 42 Resistenza 47

A causa della frenesia in cui si trovano, questi cani da guerra sono immuni a qualsiasi tipo di attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas e al Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **295**.

217

Ti sei addentrato per più di cento metri nella palude, cercando di evitare le pozzanghere insidiose e le micidiali sabbie mobili quando all'improvviso ti ritrovi immerso fino alle ginocchia in una pozza nera. Quella che t'era sembrata terra ferma si è rivelata per una distesa densa e semiliquida di vegetazione acquitrinosa quasi completamente marcita.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il rango di Signore del Sole, vai al **66**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **296**.

218

Sei a metà del guado quando i campanelli d'allarme suonano da entrambe le rive del fiume.

"Disertore nel guado!" parte il grido dal forte Eldenoriano. "Nemico in avvicinamento!" senti urlare dalle sentinelle di Slovia.

Qualche attimo più tardi una pioggia di frecce sibila in aria tutt'attorno a te, e il tuo cavallo rimane immediatamente ucciso. Mentre la bestia cade a testa all'ingiù nell'acqua, tu vieni sbalzato di sella e atterri tra le rocce aguzze che punteggiano la riva dalla parte di Slovia. Cerchi di alzarti ma un'improvvisa esplosione di luce bianca ti acceca gli occhi, mentre il gusto del sangue ti riempie la bocca: sei stato colpito alla testa da uno dei micidiali dardi d'acciaio. La morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, sulla riva del Fiume Storn.

219 *(fig. 13)*

Per qualche secondo sfrecci nell'aria fredda della notte, dimentico di tutto ciò che ti circonda. Poi, in un attimo di puro terrore, vedi le lastre di pietra della torre di guardia e il tetto delle stalle del castello: si trovano quasi trenta metri più sotto!

Lo stomaco ti si serra per la paura mentre guardi la pietra della torre che si avvicina a velocità da capogiro.



(fig. 13) Precipiti verso il tetto delle stalle.

Irrigidendoti per l'impatto, precipiti oltre il tetto di legno delle stalle e atterri in mezzo a un mucchio di paglia e a pezzi di legno e schegge. Un attimo dopo, anche Nathor segue lo stesso percorso e atterra qualche metro più in là. Sei ferito e ammaccato, ma sei sopravvissuto alla caduta (perdi 3 punti di Resistenza). Anche Nathor è vivo, ma le sue ferite sono gravi. La caviglia sinistra è rotta, e il suo viso è sfigurato da tagli e ammaccature. Malgrado il dolore che prova, il Lord Conestabile riesce a sorridere, rivelando così due buchi là dove ha perso due denti.

Se decidi di usare le tue abilità curative Ramas sul Lord Conestabile, vai al **269**.

Se invece decidi di concentrarti sulla fuga per lasciare il castello prima possibile, vai al **41**.

220

Avanzi tra gli alberi, i sensi all'erta per avvertire il minimo suono. Dopo circa un'ora, ti imbatti in un corso d'acqua presso il quale ti fermi brevemente per bere un po' d'acqua fresca. Al di là di questo ruscello gli alberi si fanno più densi, offrendoti così miglior protezione dai gruppi di Eldenoriani che sembrano appostati su tutto questo vasto territorio boschivo. Solo più avanti ti accorgi che qui non è appostato alcun soldato nemico: si tratta invece di disertori che si nascondono nella foresta per evitare la morte sicura che li attende al Ponte Reloni.

Al mattino hai coperto diverse miglia di foresta e sei riuscito ad evitare ogni tipo di contatto con gli Eldenoriani. Poi, poco prima di mezzogiorno, ti imbatti nelle capanne di un villaggio fortificato che si erge nei

pressi di un sentiero tra i boschi. Dai un'occhiata alla mappa e capisci che si tratta di Fabri, un avamposto Eldenoriano vicino al confine con Slovia. Dalla cima di un pino osservi questo insediamento circondato da una palizzata. Cinque reggimenti di cavalleria sono accampati dentro al perimetro delle mura di legno e noti diversi druidi Ceneresi in conversazione con i comandanti delle compagnie. Pare proprio che il Principe Lutha si sia messo in combutta con i signori della morte di Ruel.

Mentre percorri Fabri con lo sguardo dal tuo osservatorio elevato, noti una pattuglia di cavalieri che avanza tra gli alberi in direzione delle capanne. All'arrivo, i cavalieri smontano lasciando le loro bestie incustodite nei pressi di una ringhiera di legno che si trova vicino a una delle capanne. Tentato dall'occasione, scendi dall'albero e ti dirigi verso la capanna.

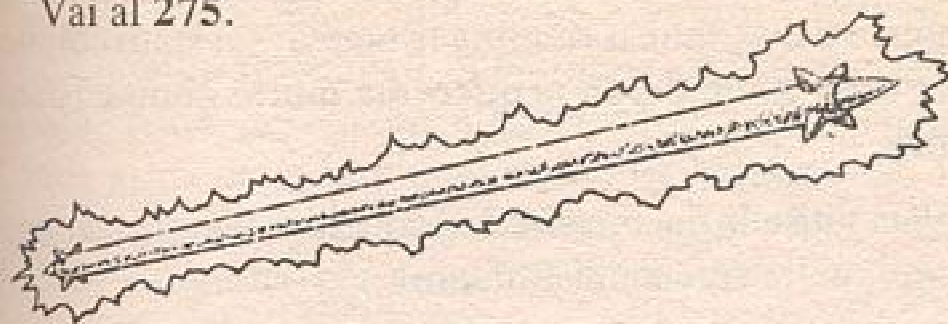
Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **260**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **189**.

221

Ti accucci istintivamente e ti nascondi nel vicino fogliame. Facendo ricorso alle tue facoltà Ramas di mimetizzazione e alle tue capacità psichiche per evitare che la creatura individui la tua presenza, la osservi volare per diversi minuti, senza osare muovere un muscolo, e poi la vedi scomparire nell'oscurità della notte. Tiri un sospiro di sollievo.

Il vento soffia tra i rami, e tu rabbrividisci, ma non per il freddo: è invece la paura di non riuscire mai più a rivedere la tua patria a farti ghiacciare il sangue nelle vene.

Vai al **275**.



222

Abbandoni i ladri pesti e sanguinanti di fronte alla porta della loro tetra sede. Provenienti da dentro, riesci a sentire un rumore di passi affrettati e le grida di voci arrabbiate. Prima che altri ladri abbiano il tempo di apparire sulla scena, fai voltare il cavallo e parti al galoppo lungo il Vicolo dello Sperone, tornando verso la piazza nei pressi della porta meridionale della città. Una volta giuntovi, tiri le redini e ti fermi a considerare le altre due possibilità.

Se decidi per la Via della Scala, vai al **308**.
Se preferisci la Strada della Piuma, vai al **194**.

223

Ti appiattisci contro la parete e cerchi di resistere mentre la pioggia di terriccio e pietre cade sopra di te, ma un masso più pesante ti colpisce sulle spalle e tu perdi la presa. Cerchi disperatamente di ritrovare un appiglio, ma vieni inesorabilmente travolto dalla frana e cadi nel vuoto, sfracellandoti contro la pietra alla base del dirupo.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, in Eldenora.

224

Senti il sibilo di una freccia, e un attimo dopo un'intensissima luce bianca ti esplode negli occhi, mentre il gusto del sangue ti riempie la bocca: sei stato colpito alla testa da un dardo nemico. La morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nelle foreste di Eldenora.

225

Servendoti della tua arte lanci un'ondata concentrata di energia psichica contro il brigante ubriaco. Il fascio penetra la sua mente e lo fulmina, immobilizzandolo come se fosse di ghiaccio (il tuo punteggio di Resistenza si riduce di 1 punto).

Purtroppo, però, la paralisi momentanea che ha attanagliato il corpo del delinquente impedisce alla donna e al bambino di liberarsi dalla sua stretta. Dopo qualche attimo, l'Eldenoriano si riprende dallo stato di shock momentaneo: negli occhi gli brilla una luce assassina. Sei costretto ad estrarre l'arma e a correre verso di lui nel tentativo di fermarlo prima che abbia il tempo di vendicarsi sul bambino innocente.

Vai al **167**.

226

Il tuo colpo squarcia l'ala della creatura alata la quale, sbilanciata dal tuo attacco, perde il controllo e precipita a terra con un tonfo sordo. Emetti un grido di vittoria, poi senti la voce del capitano D'Val levarsi sopra il clangore della battaglia: "Continua a cavalcare, Lupo Solitario!" egli grida. "Prosegui verso il monastero!"

Ti getti un'occhiata alle spalle e vedi il capitano e i suoi uomini impegnati in battaglia contro le creature alate. Altre ne stanno arrivando da est, richiamate dalle grida delle loro compagne. La battaglia sta volgendo in sfavore di D'Val e dei suoi uomini, e il tuo cuore sanguina per loro mentre li vedi combattere valorosamente. Il tuo istinto ti grida di voltarti e correre in aiuto del capitano, ma il tuo cervello e la preghiera del capitano stesso ti spingono a proseguire al galoppo verso il monastero. Sai che il modo migliore per aiutare questi uomini coraggiosi è raggiungere il Monastero e distruggere il Cancello dell'Ombra.

Vai al **250**.



227

Prima che il tuo viso scompaia per sempre sotto i flutti del Fiume Storn, riesci a pronunciare le parole dell'incantesimo della Confraternita *Respira sott'acqua*. Immediatamente senti le forze ritornare e la fatica lasciare i tuoi arti doloranti; un'ondata di energia rivitalizza i tuoi muscoli, e tu riesci a riprendere la traversata verso la riva opposta.

Vai al **177**.

228

Facendo ricorso alla tua Arte Superiore, riesci a balzare oltre le fessure infuocate e a raggiungere illeso il Cancello dell'Ombra. Con le grida infernali del dio Naar che ti echeggiano nelle orecchie, balzi nella nera apertura e precipiti nell'abisso.

Vai al **69**.

229

Mano a mano che i cavalieri si avvicinano, i tuoi sospetti trovano conferma: si tratta senza dubbio di briganti Eldenoriani. Le selle recano il loro emblema e i cavalli sono carichi di sacchi e saccocce pieni zeppi di bottino. Decidi di rimanere nascosto fino a quando i banditi non ti avranno oltrepassato. Poi, dopo che anche la polvere levata dagli zoccoli dei loro cavalli è sparita all'orizzonte, decidi di uscire.

Durante l'attesa, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **340**.

230

Attraversi i cancelli del castello appena in tempo prima che la saracinesca cali a terra con un gran frastuono. Senza nemmeno guardarti alle spalle, sproni il cavallo oltre il ponte levatoio di legno e lungo il sentiero al di là di questo. Le grida irate al cancello echeggiano lungo i bastioni, e così fanno anche gli inaspettati ululati dei segugi da caccia.

Hai coperto più di mezzo miglio quando decidi di guardarti indietro. Con grande disappunto ti accorgi di essere seguito da un branco di creature simili a lupi, con zanne schiumanti e occhi che scintillano minacciosamente nell'oscurità. Un brivido gelido invade il tuo cuore. Non si tratta di normali cani da caccia: quelle sono bestie infernali, creature nate da incantesimi malvagi.

Presto raggiungi l'affluente attraversato dal ponte con le statue, e da qui vedi le luci scintillanti di Scade, un miglio circa più in giù. Il branco infernale si sta avvicinando, e sai che il tuo cavallo, con il peso tuo e di Nathor da trasportare, non riuscirà a mantenere la distanza. Devi fare qualcosa, se vuoi che tu e Nathor riusciate a scappare tutti d'un pezzo.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e hai raggiunto il rango di Gran Barone, vai al **322**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e hai raggiunto il rango di Gran Barone, vai al **281**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o non hai raggiunto questo rango dell'Addestramento Ramas, vai al **195**.

231

"Sommerlund?" chiede l'oste con fare perplesso. "Temo di no, signore. Casa vostra deve trovarsi a più di seicento miglia da qui. È raro che si venga a sapere qualcosa persino da Varetta, che dista nemmeno venti miglia, sulla strada settentrionale".

Le parole dell'oste ti ricordano qual è la distanza che devi ancora percorrere, e il cuore ti ridiventa pesante. Hai ancora tanta strada da fare, e così poco tempo per portare a termine la missione. Abbacchiato al pensiero

del lungo viaggio che ancora ti aspetta, auguri la buonanotte all'oste e alla figlia e ti ritiri nella tua stanza.

Vai al **56**.

232

Cerchi di nuotare controcorrente, ma la tua recente avventura a Duadon ha di molto indebolito il tuo corpo. La forza nei tuoi arti sta rapidamente diminuendo e con crescente panico ti rendi conto di non riuscire più a resistere ai flutti che ti trascinano sott'acqua.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, vai al **5**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Barone del Sole o più, vai al **227**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il rango di Signore del Sole o più, vai al **264**.

Se non possiedi nessuna di queste facoltà o non hai raggiunto i necessari livelli di addestramento Ramas, vai al **251**.

233

Il Lavas si allontana da te e si serve delle sue potenti ali per far volare lontano il Cristallo del Sole. Con disappunto e rabbia osservi il Cristallo atterrare tra le rocce, proprio sotto l'entrata del Cancello dell'Ombra. Ti affretti su per le rocce per cercare di afferrarlo, ma cadi tra le rocce umide e appuntite e sbatti la testa contro una sporgenza: perdi 3 punti di Resistenza.

Il Lavas gracchiante ti strappa dalla parete rocciosa e si leva in volo. Dapprima cerchi di liberarti dalla stretta dei suoi artigli potenti, ma poi vedi che la creatura ti sta trasportando direttamente verso le grandi fauci nere dell'ingresso infernale. Rimani paralizzato per lo shock.

Un attimo prima di entrare nell'abisso nero, abbassi lo sguardo e scorgi il Cristallo del Sole tra le rocce, a non più di tre metri dall'entrata del Cancello dell'Ombra.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e hai raggiunto il rango di Gran Barone Ramas, vai al **247**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto il rango di Gran Barone, vai all'**88**.

234

Posi le cinque Corone d'Oro sull'incudine (ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra), e il maniscalco annuisce in cenno d'assenso.

"Va bene, straniero" dice, gettando l'oggetto su un bancone sul retro dell'officina. "Lascia il tuo cavallo lì fuori e torna tra un'ora. Lo troverai pronto".

Vai al **104**.

235

Dopo l'esplosione al guado, capisci che la truppa è assai più guardinga e che si muove con maggior cautela tra gli alberi della foresta. Procedete molto più lentamente, gli occhi sempre vigili a controllare il sentiero e il territorio circostante. Non avete fatto molta strada quando i tuoi occhi di falco scorgono qualcosa nella vegetazione del sottobosco, alla tua destra. Intensifichi la vista e vedi una macchia grigia

tra il verde tappeto d'erba e muschio. Dopo qualche attimo capisci che si tratta della suola di uno stivale.

Se decidi di fermare la truppa ed esaminare più da vicino la tua scoperta, vai al **171**.

Se decidi di ignorare il tutto e proseguire, vai al **280**.

236

Non appena i tuoi piedi toccano terra, il sergente e i suoi uomini ti circondano e ti costringono in ginocchio, ti legano le mani dietro la schiena e confiscano ogni tuo avere: armi, soldi, zaino e mantello (cancella questi oggetti dal tuo Registro di Guerra; non devi però cancellare i tuoi oggetti speciali, dal momento che essi non ti vengono tolti).

Poi sopraggiunge il druido che avevi visto in cima al bastione a bordo di un carro tirato da un cavallo, dentro il quale vieni scaraventato senza troppe cerimonie. Il druido ride di un riso folle, felicissimo di essere riuscito a catturare il Ramas Lupo Solitario, colui che ha causato la morte di tanti suoi confratelli. La sua risata crudele echeggia nelle tue orecchie mentre egli frusta il cavallo e guida il carro sgangherato attraverso le strade di Duadon. Dopo un viaggio a rotta di collo, passate sotto l'imponente arco di Skull-Tor, il bastione fortificato dei precedenti signori di Duadon, e scendete lungo una rampa che conduce nelle prigioni sotterranee. Qui vieni accolto da una squadra di brutali sentinelle che ti picchia e ti infligge diverse ferite (perdi 3 punti di Resistenza), prima di gettarti in una fossa circolare infestata dai vermi.

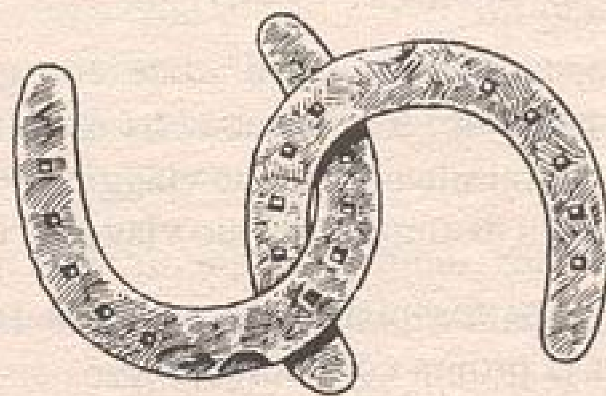
Vai al **300**.

237

Attraversi la piazza affollata ed entri nella Via della Scala, un viale che conduce nel cuore di Varetta. Farmacie e negozi di candele fiancheggiano quest'ampia strada, la quale si apre su un parco ornato, pieno di fiori rari e bellissimi. La vista e il profumo di quei boccioli ti affascinano e, prima che tu possa renderti conto del cambiamento, ti ritrovi intossicato dal loro potente aroma.

"Sveglia, Grande Maestro" ti sussurra la voce di un uomo anziano all'orecchio. "Non hai tempo per sognare".

Vai al **20**.



238

Accetti l'offerta del Lord Conestabile di scortarti alla Cittadella per l'udienza con la Regina Evaine; chiami Lord Ardan, il quale è rimasto ad osservare la scena sul ponte, e gli chiedi di accompagnarti. Mentre Ardan ti raggiunge sul molo, il Conestabile e i suoi uomini sono occupati a tenere a bada i cittadini incuriositi dall'evento. Ad un ordine di Nathor, i soldati aprono una breccia nella folla di Garthiani, e un attimo più

tardi una carrozza tirata da sei splendidi cavalli avanza lungo il selciato a ciottoli della banchina.

Dopo che tu e Ardan siete saliti a bordo del veicolo, Nathor grida un comando al guidatore, e immediatamente la carrozza si mette in moto, scortata dalla truppa a cavallo. Il breve viaggio attraverso le vie strette e tortuose di Garthen giunge a termine allorché il cocchiere tira le redini nel cortile della Cittadella Reale. In ogni luogo vedi soldati della Guardia Reale in eleganti uniformi adorne di ricami dorati. Una fanfara di trombettieri annuncia il tuo arrivo, e subito Nathor scorta te e Lord Ardan nella Camera di Stato dove la Regina Evaine di Talestria, seduta sul trono e circondata da una dozzina di consiglieri di corte, aspetta pazientemente il tuo arrivo.

"Benvenuto, Grande Maestro" dice con grazia. "Vi stavamo aspettando. Re Sarnac ci ha mandato notizie del tuo arrivo tramite un falcone viaggiatore, perciò ci siamo dati pena di aiutarti nel tuo viaggio verso casa".

Ti inchini rispettosamente davanti alla regina e la ringrazi per la pronta collaborazione.

"Di nulla, Grande Maestro, poiché Talestria ti è debitrice. Non fosse stato per te, la nostra terra sarebbe nelle mani dei Signori delle Tenebre".

Detto ciò, la regina ringrazia i suoi consiglieri, i quali escono dalla sala, e fa cenno a te, ad Ardan e a Nathor di avvicinarvi al trono.

"So che il tuo viaggio è di urgenza estrema" dice a voce bassa, temendo quasi di essere udita, "ma devo metterti in guardia. Gli agenti di Naar, il dio delle Tenebre, sono in circolazione, pronti a rallentare o fermare del tutto il tuo viaggio verso casa. Mi sono giunte notizie dalle mie guarnigioni a nord riguardo avvistamenti notturni di Zaldan e Kraan. Si avventurano oltre le rovine delle città dei Signori delle Tenebre di Nadgazad e Cragmantle per ordine di Naar stesso. Sanno del tuo trionfo a Ixia e sono all'erta, pronti ad avvistarti in ogni dove".

"Vi ringrazio per queste informazioni, Vostra Maestà, ma sono certo di riuscire ad evitare questi esploratori della notte" rispondi in tono sicuro.

"Non ne dubito, Grande Maestro" dice lei, "ma non si tratta solo di agenti di Naar. La notizia del tuo arrivo s'è diffusa a macchia d'olio nei vicoli dei rinnegati, tra ladri e assassini, e laute ricompense d'oro e di magia nera sono state promesse a chi riuscirà ad ucciderti".

"Con vostro rispetto, maestà" chiedi, riuscendo a mascherare il tuo scetticismo, "come fate a sapere che queste notizie sono vere?"

"Grande Maestro, lo sono. Sono venuto a saperle dalle labbra di un killer che aveva progettato il tuo assassinio, qui, nel cuore della mia capitale. È stato catturato mentre cercava di reclutare dei complici ed ora è prigioniero nelle segrete della cittadella. Forse preferiresti interrogare tu stesso l'uomo?"

Se decidi di accettare l'offerta della Regina Evaine e interrogare il presunto assassino, vai al **132**.

Se preferisci non farlo, vai al **111**.



(fig. 14) Lingue di fiamma fuoriescono dalle narici del cavallo.

239

Il dragone grugnisce non appena vede la tua arma che lo minaccia. Leva la zampa artigliata e, con un rapido movimento, cerca di farla volare via dalle tue mani. Tu ti tuffi di lato ed eviti il colpo, poi ti rialzi, appena in tempo per sentire il terribile ruggito e vedere il mostro balzare verso di te.

Vaxagore:

Combattività 52 | Resistenza 50

Questa creatura è immune a qualsiasi tipo di attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas.

Se vinci, vai al **288**.

240 *(fig. 14)*

La città di Amory è pervasa da un odore di malattia e da un'aria di decadimento. Le lastre di pietra delle strade e delle vie sono rotte e rigate dalle erbacce, i tetti delle case, un tempo eleganti e imponenti, stanno crollando, e ogni superficie è umida e invasa dalla muffa.

Cerchi riparo in uno dei pochi edifici con il tetto ancora intatto. I mobili della casa sono della più pregiata quercia Durenese e di pelle Salonese, ma non c'è una sola poltrona in grado di sostenere il tuo peso.

Ogni cosa è a pezzi, corrotta dal marciume. Stai spazzando via dei rifiuti dal pavimento per farti un po' di posto per la notte quando senti il rumore di zoccoli di un cavallo provenire dalla strada. Ti precipiti alla porta e, con tua grande sorpresa, vedi un cavaliere spettrale, in groppa a un cavallo nero, percorrere al

galoppo la stretta stradina. Fiammate di fuoco rosso fuoriescono dalle narici della bestia, la quale si lascia alle spalle una scia di nebbia verde.

Se hai visitato la città di Quarlen o l'Isola degli Spettri in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **279**.

Se non sei mai stato in nessuno di questi due luoghi, vai al **205**.

241

Guidi con mano esperta il tuo cavallo al centro della densa macchia d'alberi. I briganti tentano di seguirti, ma sono cavallerizzi di ben scarsa abilità al tuo confronto, e per loro è impossibile penetrare in questo bosco a dorso di cavallo.

Dopo qualche minuto, il loro capo comanda loro di tornare sulla strada, avendo perduto la pazienza. Rimani nascosto in mezzo agli alberi e non esci fino a quando anche la polvere mossa dagli zoccoli dei loro cavalli non è scomparsa all'orizzonte.

Durante l'attesa, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **340**.

242

La tua freccia penetra nel teschio del dragone, ma l'unico effetto che produce è di rendere il mostro ancora più furioso. Esso batte la grossa zampa per terra e fa schizzare il fango incandescente in aria.

Lasci cadere l'arco ed estrai l'arma mentre il bestione avanza lentamente verso di te, le enormi fauci spalancate.

A meno che tu non possieda un Amuleto di Platino, un Talismano di Ishir oppure l'Arte Superiore della Difesa, perdi 3 punti di Resistenza a causa dell'effetto debilitante del caldo e dell'atmosfera.

Vai al **316**.

243

Sfili rapidamente l'arco di spalla e ti porti una freccia alle labbra. Prendi la mira e fai partire la freccia, ma un attimo prima che questa colpisca il bersaglio, il brigante sposta la testa e il dardo gli ferisce soltanto di striscio la guancia.

Purtroppo la ferita non gli fa allentare la presa; anzi, lo rende ancora più furibondo di prima. Sei costretto a lasciare cadere l'arco e a sfoderare l'arma mentre corri incontro al nemico nel disperato tentativo di fermarlo prima che si vendichi sull'innocente bambino.

Vai al **167**.

244

Esci da Rhem attraverso la porta orientale e ti avvii lungo un'ampia strada fiancheggiata da casupole e fattorie. Dopo un po' raggiungi un punto in cui la strada finisce e ha inizio un sentiero. Un segnale indica l'entrata alla foresta di Salony e la distanza per raggiungere due città Salonesi:

Ellio - 50 miglia
Amory - 100 miglia

Segui il sentiero che si inoltra nella foresta e trascorri la tua prima notte a Salony circondato dalle foglie e dal ricco legname. All'alba riprendi a cavalcare e, dopo il tramonto, ti ritrovi nei pressi della periferia della città di Ellio.

Durante il lungo viaggio attraverso la foresta, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto o perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **138**.

245

Hai trovato il corpo di un Maestro Ramas. I suoi poveri resti sono ancora avvolti dalla stoffa grigia della tunica e del mantello che ne denotano il grado nel nuovo ordine. Deve essere morto due o tre giorni fa.

Dapprima riesci a malapena a tenere gli occhi fissi sul poveretto, ma ti basta un attimo per riconoscerlo: è Fuoco Veloce. Era il più rapido corridore dei Ramas, e sospetti si possa essere offerto come volontario per servirsi della sua velocità e rompere le linee nemiche. Sfortunatamente il fato aveva deciso altrimenti.

Copri con rispetto il volto del giovane con il mantello e innalzi una breve ma intensa preghiera al dio Ramas affinché vegli sul suo spirito. Poi torni al reggimento e prosegui il viaggio lungo il sentiero.

Vai al **280**.

246

Al caldo confortevole della taverna, ti servi delle tue facoltà Ramas per curare le ferite del Lord Conestabile. Nathor sta mettendo con cautela alla prova la caviglia appena risanata quando d'un tratto s'ode un gran trambusto per la strada. Una folla inferocita di uomini dal viso duro, molti dei quali con torce, bastoni e corde, sta marciando giù per la strada acciottolata in direzione della taverna.

"Impicchiamo i ladri di Talestria!" gridano. "Appendiamoli come maiali da sgozzare!"

"Che cosa succede? Chi sono quegli uomini?" chiede Nathor. Il viso del locandiere si fa bianco come uno straccio, mentre il mento prende a tremargli.

"Non... non so" balbetta. "Non li ho mai visti prima. Non sono di queste parti. Non abbiamo mai avuto guai con Talestria, siete sempre stati nostri amici".

All'improvviso un ciottolo vola oltre il vetro della finestra, mentre le grida della folla si fanno sempre più irate:

"Uscite, cani di Talestria! Uscite o vi daremo fuoco!"

Nathor indica a tutti un passaggio sul retro che conduce direttamente alle stalle.

"Temo vi sia in atto qualche oscuro piano per assassinarvi, Grande Maestro" egli dice. "Se volete raggiungere la vostra patria, dovete riprendere il viaggio immediatamente. Io e i miei faremo tutto quanto è in nostro potere per trattenere la folla, ma voi dovete partire adesso, e da solo".

Un'altra finestra si infrange, e un pezzo di legno infuocato vola nella saletta.

"Va bene" replichi con voce preoccupata. "Me ne vado immediatamente".

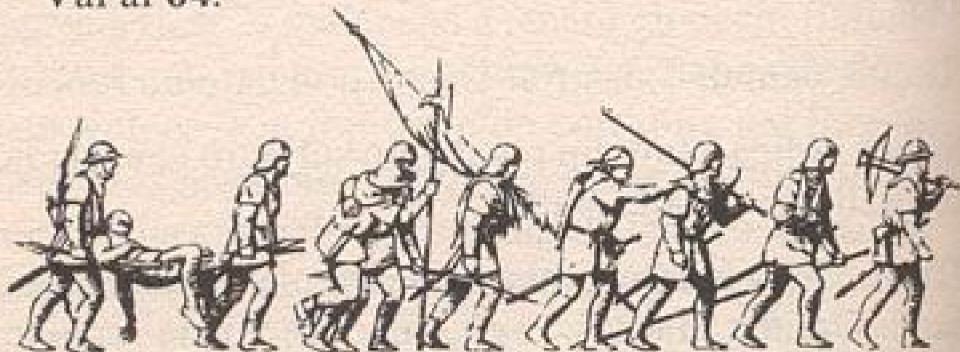
Vai al **161**.

247

Nell'attimo in cui attraversi il Cancello dell'Ombra vieni assalito da venti gelidi e violentissimi. Ma, grazie alla tua Arte Superiore della Difesa, il tuo corpo è circondato da un formidabile bozzolo protettivo.

Senti che sia tu che il Lavas state precipitando in circoli sempre più piccoli fino a raggiungere il cuore del vortice. Ben presto perdi ogni traccia del tempo che passa. Poi, tanto improvvisamente quanto era cominciato, il vortice cessa e il gelo dell'abisso si trasforma in un calore insopportabile, che però, grazie alla protezione della tua Arte Superiore, percepisci come un piacevole tepore. Temendo le conseguenze, ti costringi ad aprire gli occhi e a fissare il panorama da incubo che ti circonda.

Vai al **64**.



248

Il druido individua improvvisamente la tua presenza nei pressi della sponda. Grida un ordine al gruppo di arcieri Eldenoriani nella trincea accanto a lui, e immediatamente essi aprono il fuoco. Una pioggia di dardi micidiali sibila in aria tutt'attorno a te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **332**.
Se è 5 o più, vai al **27**.

249

Attraverso le foglie scorgi sei cavalieri ben armati che cavalcano davanti ad una carrozza. Dietro ad essa ci sono altri due cavalieri, evidentemente una scorta. La carrozza è piccola, adatta a non più di due passeggeri, con portiere nere di legno laccato e finestre adorne di tendine rosse. La polvere che la ricopre testimonia di un viaggio piuttosto lungo.

Mentre il gruppo si avvicina, vedi uno dei cavalieri in testa levare una mano per ordinare la sosta. Ti corre un brivido lungo la schiena quando ti accorgi che l'uomo ha visto il tuo cavallo. Piuttosto che correre il rischio di perdere la tua montatura, chiami il cavaliere rivelando la tua presenza e gli ordini di proseguire il cammino.

"Fatti vedere" egli grida in risposta, estraendo la spada. "Se non sei un brigante non devi aver paura di noi".

Rimani nascosto ancora per qualche momento, facendo ricorso alle tue facoltà Ramas per cercare di capire le sue intenzioni. Quando sei sicuro di non percepire alcuna aura malvagia, esci dal tuo nascondiglio. Una pallida mano separa le tendine rosse, e ti pare di scorgere il viso di una donna molto bella e giovane, con lunghi capelli neri. A giudicare dall'eleganza dei vestiti e del portamento, ritieni sia di nobile nascita.

"Voi, signore!" esclama, con accento tipicamente palmyriano. "Io... io vi conosco. Non vorreste avvicinarvi alla carrozza, così ne sarò sicura?"



(fig. 15) Il vessillo dei Ramas sventola in cima alla Torre del Sole.

Se decidi di avvicinarti alla carrozza nera, vai al **201**.

Se decidi di ignorare la sua richiesta e rimanere dove ti trovi, vai al **123**.

250 *(fig. 15)*

Oltrepassi la cresta e il tuo spirito si riempie di gioia e di speranza alla vista del monastero Ramas, distante due miglia. La bandiera di battaglia dei Ramas sventola in cima alla Torre del Sole, sfidando orgogliosamente le orde di Lavas alati che volteggiano sopra la radura. Il monastero è per la gran parte intatto, anche se le mura esterne sono molto danneggiate, e volute di fumo si levano dalla torre interna e dal parco di addestramento. Eppure, anche da quella distanza, riesci a percepire che i servitori di Naar sono a tutt'ora tenuti a distanza.

Il nuovo ordine di accoliti ha dunque dimostrato di essere all'altezza della situazione anche in tua assenza. Ma l'orgoglio che provi per i tuoi discepoli è mitigato dal prezzo che essi - ne sei sicuro - hanno dovuto pagare. Alla base della Torre del Sole vedi il relitto annerito dello *Skyrider*, la navicella volante di Banedon. Tutt'attorno scorgi cadaveri, ma anche intensificando la vista non sai dire da così lontano se si tratti di amici o nemici.

Il crepuscolo sta già calando sulla terra e l'oscurità sarà totale nel giro di un'ora. Consapevole delle centinaia di Lavas che percorrono il cielo, decidi di abbandonare il cavallo e di proseguire a piedi. Sarà più difficile per il nemico individuarti tra la foresta se ti

muovi a piedi che se continuassi in groppa alla tua montatura.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **96**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'Addestramento Ramas, vai al **328**.

251

All'improvviso vieni colto da uno spasmo che paralizza la tua gamba e i muscoli dello stomaco. Bloccato dai crampi, non riesci a tenerti a galla. Il tuo corpo affonda rapidamente tra le acque impetuose del fiume Storn.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

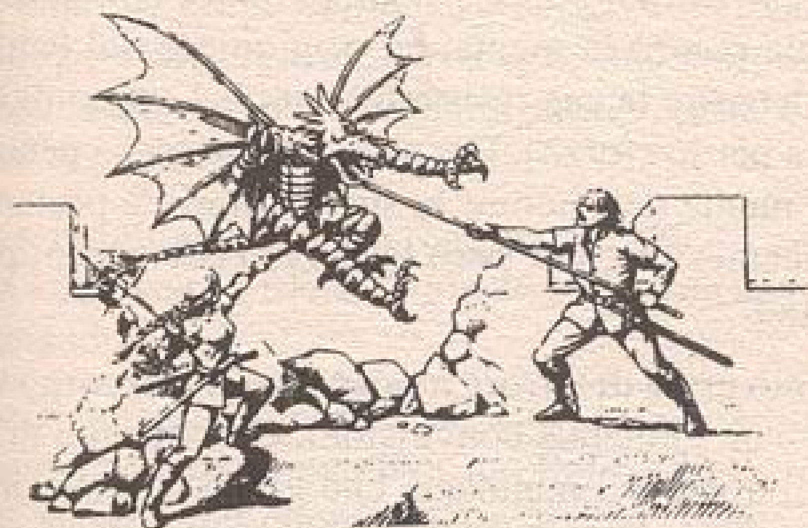
252

Chiedi al re di scusarti per pochi minuti e ti allontani dal consiglio di guerra. Egli acconsente alla tua richiesta, pensando che tu voglia stare da solo per assorbire il lutto della perdita dei tuoi amici Banedon e Rimoah, e ti permette di usare la Sala Reale.

Una volta da solo, ti servi della tua arte avanzata per cercare di contattare telepaticamente Banedon, il Capo della Corporazione. Concentri tutti i tuoi poteri psichici nello sforzo di collegarti con la mente del tuo amico. Con tua grande sorpresa, individui una barriera sul piano etereo, una parete di energia nera eretta allo scopo di impedire qualsiasi contatto telepatico. Percepisci che quella barriera è opera del dio delle Tenebre Naar e fai ricorso a tutte le tue riserve psichiche per cercare di infrangerla.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni livello dell'addestramento Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Grande Guardiano Ramas, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale ora va da 0 a 7, vai al **312**.
Se è 8 o più, vai al **286**.



253

Fai ricorso alla tua facoltà Ramastan dello Scudo psichico per proteggere la tua mente dall'assalto di Roark, ma prima di riuscire a deviare l'attacco ne subisci in parte gli effetti: perdi 5 punti di Resistenza.

Mentre ti riprendi, la spettrale apparizione ti passa accanto al galoppo, e la scia di nebbia verdastra mista a detriti e vetri rotti ti investe e ti assale psichicamente facendoti cadere a terra.

Spettro di Roark:
Combattività 48 Resistenza 30

Conduci questo combattimento al solito modo. Mentre

attacchi il fantasma di Roark servendoti delle tue facoltà psichiche Ramas, devi difenderti dagli effetti negativi della tempesta verde che il destriero infernale leva al suo passaggio. Soltanto sconfiggendo Roark riuscirai a far scomparire la scia maledetta.

Se vinci questo combattimento, vai al **146**.

254

Concentri i tuoi poteri psichici e lanci un impulso di energia contro la mente del prigioniero nel tentativo di indebolire la sua resistenza (perdi 1 punto di Resistenza per lo sforzo). Dapprima non riesci a penetrare nella mente dell'uomo: la sua memoria è protetta da un incantesimo, che però in breve cede ai tuoi poteri psichici.

L'uomo grida di terrore non appena il suo corpo viene scosso da tremende convulsioni. Gli comandi di rivelarti il nome del mandante che gli ha commissionato il tuo assassinio, ed ecco che una massa di immagini prendono corpo nella tua mente, immagini di un passato incontro che ha avuto luogo in un posto lontano che riconosci come Duadon, capitale di Eldenora. Vedi una figura avvolta nell'ombra, protetta da una cotta ornamentale, che tende una borsa traboccante d'oro al prigioniero in un vicolo scarsamente illuminato. La figura pronuncia il tuo nome prima di scomparire nel buio.

"Chi è quella persona?" chiedi, ordinando al prigioniero di risponderti. Egli apre le labbra ferite cercando di pronunciare un nome, ma da esse non emerge alcun suono. Percepisci che l'uomo sta combattendo contro i resti dell'incantesimo che protegge la sua mente. Ti avvicini e cerchi di capire il nome appena appena sussurrato.

Vai al **326**.

255

Cearmaine è sopraffatto dal dolore per la morte del figlio. Con mani tremanti egli prende la tunica sporca di sangue da sotto il capo del giovane, la spiega e con essa copre il corpo senza vita del giovane. Con tua grande sorpresa, vedi che le insegne sull'uniforme del ragazzo sono simili a quelle del padre: anche il figlio era un capitano dell'esercito.

"Devo raggiungere il suo reggimento" dice Cearmaine, la voce bassa e triste, "è giusto che io ora ne prenda il comando".

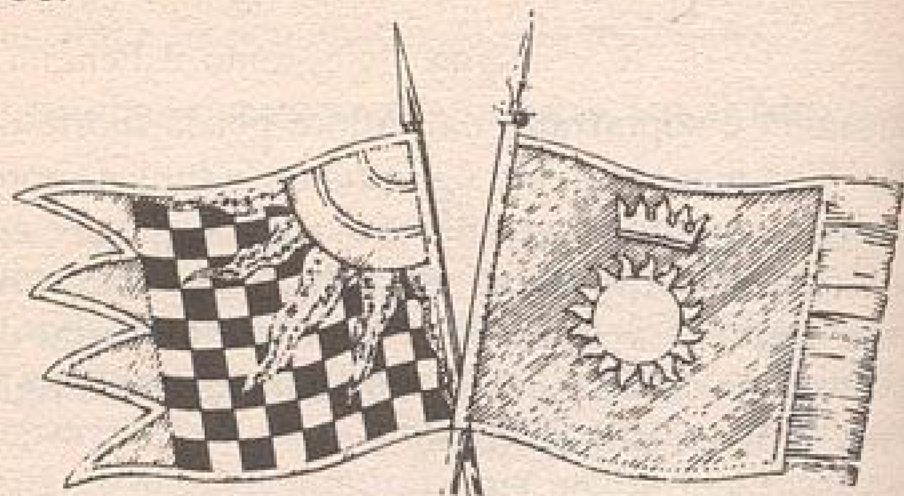
Dopo il funerale, il capitano torna al Canatarium per scoprire che il reggimento di suo figlio è stazionato al Ponte Reloni, nel cuore della battaglia. Prima di lasciarti, il capitano ti ringrazia per aver tentato di salvare la vita del figlio e ti suggerisce due possibili rotte di viaggio per raggiungere la distante città di Casiorn.

Il primo percorso è il più diretto ma è anche il più pericoloso: passare attraverso la linea nemica al Ponte Reloni, attraversare l'estremità meridionale di Eldenora e poi proseguire il viaggio a nord attraverso la Pianura di Slovia.

Ecco il secondo percorso: evitare sì il Ponte Reloni, ma attraversare la città di Duadon, la roccaforte del Principe Lutha. (Consulta la mappa all'inizio del libro prima di fare la tua scelta.)

Se decidi di prendere il percorso Ponte Reloni/Pianura di Slovia, vai al **271**.

Se decidi di attraversare Duadon e poi Rhem, vai al **38**.



256

Fai ritorno nella Grande Sala, dove Banedon e Rimoah ti rivelano dove si trova il Cancello dell'Ombra.

"Gli esploratori Ramas l'hanno avvistato ai piedi dei Monti Durncrag, a meno di cinque miglia di distanza dal luogo chiamato Raven's Eerie" dice Banedon.

"Conosco quel posto" dici. "Io e il mio vecchio tutore, Falco della Tempesta, ci siamo accampati lì una volta durante una spedizione di caccia, quand'ero ancora un accolito, prima della guerra contro Zagarna. C'è un sentiero che porta lì... lo conosco bene".

Sei deciso a distruggere il Cancello della Morte e vuoi recarti a Raven's Eerie questa notte per portare a termine la missione. Sai anche che domani è un giorno molto speciale. È Fehmarn, il primo giorno di primavera, un giorno sacro a Sommerlund, quando i Ramas si incontrano tradizionalmente al monastero per riaffermare la loro fedeltà a re Ulnar e al dio Ramas. È anche l'anniversario del Primo Ordine, il giorno in cui tutti quelli della tua casta sono stati massacrati dal Signore delle Tenebre Zagarna. Solo tu ti sei salvato.

"Distruggerò il Cancello della Morte stanotte" affermi con risolutezza. "E domani celebreremo il Fehmarn, certi del fatto che la pace è tornata per sempre sulla nostra terra".

Un attimo dopo una campana dal suono cupo risuona in cima alla torre Durncrag: è l'allarme.

"Presto, mio signore!" grida un giovane Ramas, che arriva di corsa nella Grande Sala. "Il nemico sta per attaccare in massa!"

"Ai vostri posti di combattimento, signori!" ordini, mentre ti avvii verso la porta. "È giunto il momento di vendicare la morte dei vostri confratelli. Combattete bene! Combattete con fede! Lo spirito del dio Ramas sarà con noi questa notte!"

Un nugolo di Lavas si sta avvicinando rapidamente al monastero da nord-ovest. In pochi minuti raggiungeranno la vostra base. Mentre osservi i giovani Ramas armarsi per il combattimento, cerchi di decidere quale sia la posizione migliore per l'imminente battaglia.

Se decidi di unirti agli accoliti allineati lungo i bastioni della Torre Nord, vai al **114**.

Se preferisci la cima della Torre del Sole, il punto più alto del Monastero Ramas, vai al **158**.

257

Rimani intontito e semi-incosciente accanto alla parete del fosso. Piuttosto che invitare Lutha a servirsi di

nuovo dell'Anello del Potere, fai finta di essere morto nella speranza di riuscire a scappare quando le guardie di Lutha scenderanno a sbarazzarsi del tuo corpo.

Sopra di te senti il Principe ridere di gioia alla vista del tuo corpo inanimato. Egli chiama le sue guardie che, qualche attimo più tardi, senti entrare nella fossa. Esse constatano la tua morte, poi avverti un lieve rumore di metallo che gratta contro metallo prima di sentirti sollevato e poi abbassato in un camino scivoloso. Un'ondata di panico ti assale e ti fa risvegliare dallo stato di torpore. Quell'improvvisa resurrezione fa gridare le guardie, le quali lasciano andare il tuo corpo. Gli Eldenoriani se ne scappano terrorizzati, mentre tu scivoli lungo un cunicolo viscido e puzzolente e poi cadi nelle acque gelide di un fiume sotterraneo la cui forte corrente ti trasporta via.

Vai al **150**.

258

Cadi, sbatti la fronte sulle rocce di granito e perdi i sensi. Un minuto dopo, l'alone di energia che circonda il Cancello dell'Ombra comincia a crepitare sempre più intensamente. Ciò può avere un unico significato: nel Pianeta delle Tenebre, Naar ha appena consegnato la sua stirpe di dragoni al Cancello, ed essa sta per fare il suo ingresso nel Magnamund.

Nell'attimo in cui i primi raggi del sole sfiorano le rocce circostanti, il primo dei dragoni di Naar emerge dal Cancello dell'Ombra. Attratti dallo scintillio del Cristallo del Sole, i mostri avanzano verso il tuo corpo privo di sensi e, con ferocia bestiale, lo fanno a pezzi. La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, alle soglie della vittoria, e con esse ha fine anche il futuro di Sommerlund.

259

Dal momento che non hai contanti a sufficienza cerchi di mercanteggiare con il maniscalco. Gli offri di poter scegliere uno qualsiasi dei tuoi oggetti dello zaino in cambio dei suoi servigi e, dopo un'iniziale riluttanza, l'uomo accetta (cancella l'Oggetto dello Zaino che hai annotato al terzo posto).

"Va bene, straniero" dice, gettando l'oggetto su un bancone nel retro dell'officina. "Lascia il tuo cavallo lì fuori e torna tra un'ora. Lo troverai pronto".

Vai al **104**.

260

Nascosto tra gli alberi, fai ricorso alla tua Arte Superiore della Difesa per far sì che le briglie del cavallo si sleghino dal palo della ringhiera. Poi, grazie alla tua facoltà del controllo animale, ordini al cavallo di venire verso di te; la bestia risponde senza esitazione, ed ecco che in un attimo sei nuovamente in sella.

Prosegui tra gli alberi in direzione sud compiendo un ampio arco attorno all'insediamento di Fabri. Durante la tua cavalcata attraverso i boschi, scopri i seguenti oggetti nelle sacche e tra le coperte arrotolate attaccate alla sella del cavallo.

Spada
Corda
Acciarino

continua

Coperta
Arco
Faretra contenente 5 frecce
12 Lune (equivalenti a 3 Corone d'Oro)
Cannocchiale

Se decidi di tenere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Poco prima del tramonto, esci dal bosco in un punto in cui tre sentieri si incrociano. Un segnale di legno posato contro un masso indica tre direzioni, tre destinazioni e tre distanze:

Nord-Chod-250 miglia
Ovest-Holona-50 miglia
Sud-Tenzha-20 miglia

Sei ansioso di lasciarti alle spalle l'ostile territorio Eldenoriano il più in fretta possibile e, dopo aver controllato la tua mappa, ti dirigi a sud verso Tenzha, città di confine con la terra di Slovia.

Durante la cavalcata, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Vai al **343**.

261

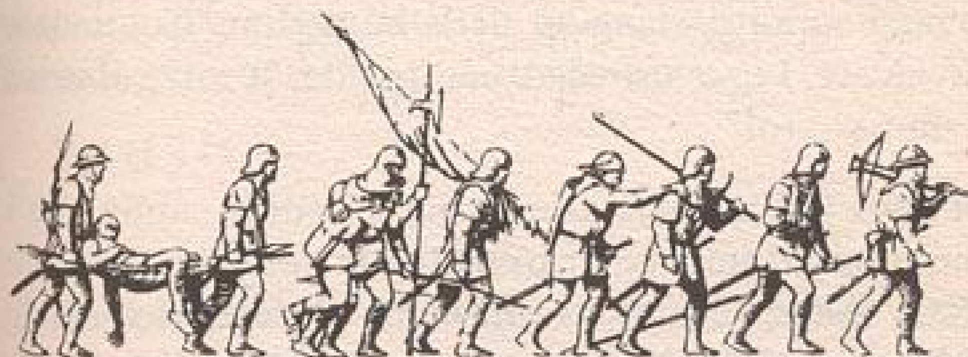
Ti allontani dalla nuvola di gas maleodorante e cadi all'indietro sul pavimento della cella. La tua arte Ramastan della Difesa ti offre qualche protezione, ma la sostanza velenosa riesce comunque a danneggiarti: perdi 5 punti di Resistenza.

Il carceriere e Lord Nathor si trovavano diversi passi più indietro al momento dell'attacco, eppure anche loro vengono colpiti dal micidiale veleno. Tossendo e sputando, cadono entrambi a terra, portandosi le mani alla gola gonfia nel tentativo disperato di respirare. Afferri le loro tuniche, una con ogni mano, e li trascini fuori dalla cella, all'aria più pulita del corridoio. Qui fai ricorso alle tue capacità curative per combattere gli effetti del veleno, e la rapidità delle tue reazioni salva i due da una dolorosissima morte per soffocamento.

"Co... Cosa è successo?" riesce ad articolare Nathor a fatica, riprendendosi lentamente dall'effetto del veleno.

Sbirci dentro la cella e vedi il prigioniero pendere dalle catene, poi ti volti verso Nathor e dici: "Suicidio. Suicidio, nonché tentato omicidio. Il traditore si è appena suicidato mordendo una capsula di veleno, e, a quanto pare, il suo ultimo desiderio era di portare anche noi tre nel suo ultimo viaggio".

Vai al **309**.

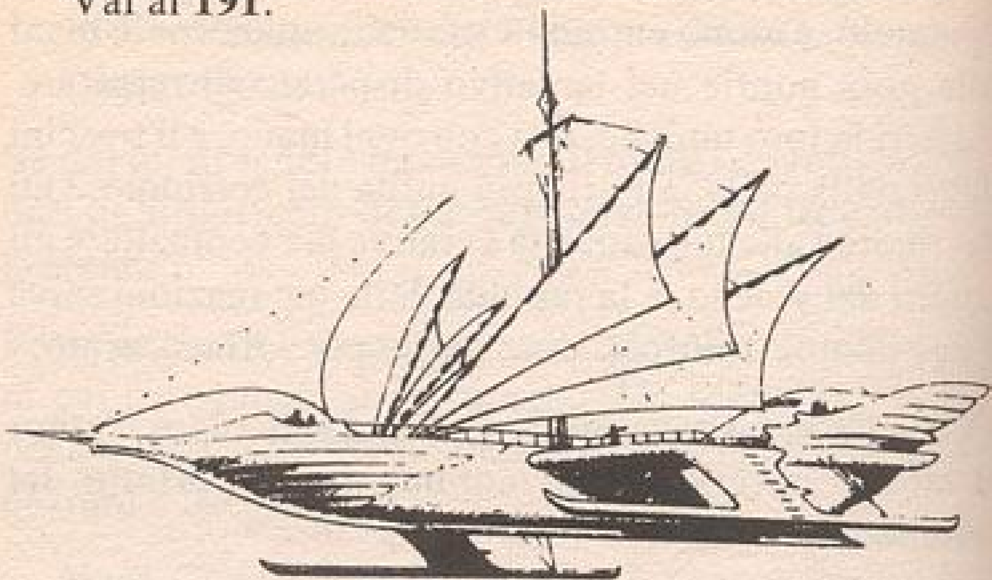


262

Piuttosto che rischiare di ferirti in una brutta caduta, intoni le parole dell'incantesimo della Confraternita *Levitazione*, e lentamente cominci a salire fino alla

cima del dirupo. Una volta con i piedi di nuovo a terra, annulli l'incantesimo e prosegui verso nord.

Vai al **191**.



263

L'impeto dell'attacco della creatura ti sbalza di sella, e sono soltanto la tua agilità e la tua determinazione a salvarti dal cadere malamente a terra.

Riesci a sollevarti nuovamente in groppa al tuo destriero mentre la bestia alata prosegue il suo volo rasente il prato. Poi senti la voce del capitano D'Val levarsi sopra il clangore della battaglia: "Continua a cavalcare, Lupo Solitario!" egli grida. "Prosegui verso il monastero!"

Ti getti un'occhiata alle spalle e vedi il capitano e i suoi uomini impegnati in battaglia contro le creature alate. Altre ne stanno arrivando da est, richiamate dalle grida delle loro compagne. La battaglia sta volgendo in sfavore di D'Val e dei suoi uomini, e il tuo cuore sanguina per loro mentre li vedi combattere valorosamente. L'istinto ti grida di voltarti e correre in aiuto del capitano, ma il tuo cervello e la preghiera del capitano stesso ti spingono a proseguire al galoppo verso il monastero. Sai che il modo migliore per aiutare questi uomini coraggiosi è raggiungere il Monastero e distruggere il Cancello dell'Ombra.

Vai al **250**.

264

Prima che il tuo viso scompaia per sempre sotto i flutti del Fiume Storn, fai ricorso alle tue facoltà Ramas per alleggerire il peso del tuo corpo. Ciò ti permette di rimanere a galla e continuare a respirare. A poco a poco senti le forze ritornare mentre la fatica lascia i tuoi arti doloranti; riesci così a riprendere la traversata del fiume.

Vai al **177**.

265

La freccia sfiora la palpebra inferiore del dragone, scavando un solco nero nella cornea dell'occhio. Il bestione reagisce con violenza al dolore atroce emettendo un ruggito assordante che scuote il terreno circostante. Il mostro batte la grossa zampa per terra, levando schizzi di fango incandescente.

Vai al **344**.

266

Il capo-branco è una creatura feroce, ma la sua forza di volontà nulla può contro i tuoi straordinari poteri Ramas. Ordini alla bestia di ritirarsi, ed essa risponde immediatamente al tuo comando. La vista del loro capo che si allontana con la coda tra le gambe provoca uno shock nelle altre creature infernali, le quali, a loro

volta, indietreggiano dal ponte per dirigersi verso il sicuro rifugio delle loro tane al Castello di Tranius.

Vai all'**86**.

267

Dall'anello di cristallo fuoriesce un torrente di energia, un vortice crepitante di potere malvagio che gira attorno alle pareti circolari della fossa e scende lentamente verso di te. Estrai la Spada del Sole e la tieni ritta davanti a te, irrigidendo i muscoli per prepararti all'impatto delle due energie. La punta del vortice viene attratta verso la tua lama come il fulmine verso un conduttore di elettricità, e nell'attimo in cui esso raggiunge il ferro divino, il bagliore esplode accecante. Una scarica di energia corre attraverso il tuo corpo ed uno stridio assordante riempie l'aria. Per un attimo terrificante la lama della Spada del Sole perde rigidità, comincia a sciogliersi. Poi vi è un'altra esplosione, e il potere dell'anello rimbalza dalla lama divina e ritorna verso la propria fonte, conquistato e respinto dall'essenza divina della Spada del Sole.

Per un istante soltanto riesci a scorgere il viso del Principe: è una maschera di puro terrore. Poi il vortice lo raggiunge e, in un attimo, egli viene inghiottito da un turbine di fuoco soprannaturale.

"Così possano perire tutti coloro che servono il dio del Male!" gridi, esaltato dalla tua vittoria contro il Principe Lutha.

Vai al **17**.

268

Gwynian ti conduce attraverso un'arcata in una stanza adiacente. Qui vedi strani grumi di luce che fluttuano e illuminano un tavolo di pietra coperto di carte e pergamene.

"Molto bene, Gwynian, che notizie hai di Sommerlund?" chiedi scetticamente.

"Gravi" egli risponde in un tono che non promette nulla di buono. Gwynian raccoglie un foglio dal tavolo e percorre con un dito le linee intricate e i calcoli che ne abbelliscono l'antica superficie ingiallita.

"Il dio delle Tenebre Naar ha aperto un cancello dell'Ombra nei monti Durncrag, un corridoio tra il nostro mondo e il suo. Attraverso questo corridoio egli ha inviato uno stormo di creature alate - i Lavas - per assaltare il monastero. Il Cancello dell'Ombra si è aperto durante l'ultima luna piena, e da allora il Monastero Ramas è stato attaccato molte volte. I servitori di Naar hanno circondato il monastero e l'hanno isolato dalle forze di Re Ulnar, che ha ripetutamente tentato di mettere fine all'assedio. I tuoi Ramas hanno sopportato bene l'attacco, Lupo Solitario, ma si stanno indebolendo. Solo tu puoi salvarli, ora".

"Ma come?" chiedi, scosso dal resoconto degli eventi che si sono susseguiti durante la tua assenza dal monastero. "Se gli eserciti di Re Ulnar non riescono a porre fine all'assedio, come posso io sperare di salvare i miei confratelli?"

"Non disperare, Lupo Solitario" replica Gwynian in tono rassicurante. "Non tutto è perduto. Puoi salvare

l'ordine dei Ramas chiudendo il Cancello dell'Ombra attraverso il quale Naar fa passare le sue creature".

Stai per chiedere al vecchio saggio come potrai compiere quest'impresa, ma la tua domanda viene bloccata da un gesto della sua mano.

"Abbi pazienza solo per un attimo, Lupo Solitario" egli dice, permettendosi un sorriso. "Io, umile Gwynian, sono in possesso del mezzo con cui tu potrai mandare all'aria i piani del dio delle Tenebre".

Vai al **100**.

269

Coraggiosamente, Nathor trattiene le grida di dolore non appena gli tocchi la caviglia rotta. Fai ricorso alle tue facoltà curative e le trasmetti al suo piede ferito (perdi 3 punti di Resistenza). Senti che la forza del tuo potere sta cominciando a far scendere il gonfiore e a riconnettere i frammenti d'osso, ma prima che tu abbia il tempo di completare la cura, un'orda di guardie del castello si precipita attraverso i cancelli d'entrata e avanza minacciosa contro di voi, spade alla mano. Estrai l'arma e ti prepari a respingere il feroce attacco.

Guardie del Castello (impostori):
Combattività 48 Resistenza 48

Se vinci questo combattimento, vai al **159**.

270 *(fig. 16)*

Mentre percorri la strada che ti porterà a Duadon, esamini le sacche e le bisacce che pendono dalla sella del cavallo appena trovato. Tra le cose che esse contengono c'è una divisa Eldenoriana e un mantello da pioggia. Getti via la divisa, ma infili il mantello e agganci la chiusura sotto il collo. Consapevole che il rischio di venire scoperto sarà molto più alto a Duadon, quel semplice mantello servirà a due scopi: nasconderà i tuoi abiti di Ramas e ti conferirà l'aria di un soldato Eldenoriano. (Non è necessario che tu registri il mantello sul tuo Registro di Guerra.)

Gli altri oggetti che trovi nelle bisacce sono:

Cibo a sufficienza per 2 Pasti
Mazza
Corda
Acciarino
8 Lune (equivalenti a 2 Corone d'Oro)
Specchio

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Durante il resto della giornata ti imbatti frequentemente in squadre di soldati Eldenoriani armati di lance, tutti diretti verso ovest. Nessuno di essi ti ferma, dal momento che vieni da tutti scambiato per un esploratore Eldenoriano in servizio. Dopo aver trascorso una notte tranquilla in un granaio abbandonato, prosegui il viaggio alle prime luci dell'alba e raggiungi la periferia di Duadon poco prima di mezzogiorno.

La capitale di Eldenora è un luogo grigio e poco piacevole. I freddi edifici di pietra portano i segni di anni e anni di guerre, poiché questa è stata costantemente presente nella storia del paese. La strada che porta alle porte della città pullula di soldati, e ben



(fig. 16) Noti una figura incappucciata in cima ai bastioni.

presto ti ritrovi in mezzo a un corpo di spedizione, composto da molti soldati, che sta avanzando lentamente verso la porta occidentale fortificata della città. Il sentimento dominante nelle truppe ti sembra una distaccata indifferenza, uno stato d'animo non infrequente in uomini abituati agli orrori della guerra. Mentre questa massa d'uomini attraversa la porta occidentale, tu levi gli occhi verso i bastioni e noti una figura incappucciata con in mano una lunga asta bianca di metallo luminescente. Un brivido ti corre lungo la schiena allorché capisci che si tratta di un druido Cenerese. L'asta che egli regge in mano irradia un'aura magica, e tu capisci immediatamente che il druido sta controllando i soldati in arrivo, servendosi dell'asta per verificare, tra le altre cose, che non abbiano contratto la peste. All'improvviso il druido appare agitato: attraversa di corsa i bastioni e dà l'allarme. Dopo pochi attimi, il cancello occidentale viene bloccato da una pesante saracinesca di ferro e il panico serpeggia tra le truppe che sono state lasciate di fuori. Levi lo sguardo verso i bastioni e vedi che l'asta del druido si sta puntando proprio contro di te. Dalla folla circostante di soldati emergono due unità di sentinelle di Duadon armate di lance e reti. Sono guidate da un sergente con la barba e con un occhio solo, il quale ti ordina di lasciar cadere le armi a terra e di smontare da cavallo.

"Fai come ti dico" grugnisce in tono minaccioso, "altrimenti ti strappo il fegato e lo do in pasto ai corvi".

Se decidi di obbedire, vai al **236**.

Se preferisci ignorare il suo comando e prepararti a difenderti, vai al **50**.

271

"Molto bene Grande Maestro, se questo è il percorso che scegli, allora possiamo raggiungere il Ponte Reloni assieme".

Accetti l'offerta di Cearmaine e, in meno di un'ora, siete nuovamente sulla strada, questa volta diretti verso nord in direzione del Ponte Reloni, dove la battaglia infuria. A tre miglia di distanza dal fiume vedete il cielo notturno illuminato dai fuochi di guerra. A due miglia, il fragore dell'acciaio delle spade e delle grida degli uomini viene portato alle vostre orecchie dal vento, e a un miglio i campi sono cosparsi di feriti e corpi privi di vita, mentre reggimenti di giovani soldati di Palmyrion aspettano il loro turno di entrare in battaglia. Quando infine scorgi il ponte, lo stomaco ti si stringe alla vista dell'orribile carneficina.

Il ponte e le rive circostanti del fiume sono coperti di cadaveri, mentre massicce macchine da guerra bombardano i soldati da entrambi i lati, distribuendo tutt'attorno morte e distruzione. Hai visto molte altre battaglie nella tua vita, ma nessuna di cui tu abbia memoria eguaglia questa quanto a violenza.

Cearmaine scorge un giovane luogotenente il cui viso è coperto di sangue rappreso. Parte del viso è stato quasi tagliato via, ma il soldato sembra non avvedersi della ferita. Cearmaine gli rivolge una domanda e l'uomo risponde indicando un reggimento di lancieri stazionato su una collina lontana.

"Quelli sono i Corvi Neri, gli uomini di mio figlio. Devo andarmene ora, Grande Maestro, perciò vi saluto. In quest'ultima ora il nemico è stato respinto, ma sta riorganizzando le fila per contrattaccare. Se siete deciso ad attraversare il fiume, dovreste farlo ora, prima che esso avanzi nuovamente". Cearmaine volta il cavallo e si prepara ad andarsene. "Per tutti gli dei, Grande Maestro, avete avuto un gran coraggio a scegliere questa come via di ritorno a Sommerlund!" egli esclama, levando la mano in gesto di saluto. "Buona fortuna... e possano Ishir e Ramas proteggervi. Addio, amico! Addio!"

Mentre il capitano si allontana, guardi con crescente orrore alla carneficina che ti circonda. Attraversare il fiume servendosi del ponte è impossibile; l'unico modo è dirigendoti a nord oppure a sud. A nord scorgi un denso gruppo di alberi sulla riva opposta che, a giudicare dal numero di corpi trafitti da frecce, deve pullulare di arcieri nemici. A sud la sponda opposta è percorsa da trincee nemiche piene di truppe d'assalto Eldenoriane.

Se decidi di attraversare il fiume a nord del ponte, vai al **70**.

Se preferisci dirigerti a sud, vai al **181**.

272

Cadi tra le rocce umide e appuntite e sbatti la testa contro una sporgenza: perdi 6 punti di Resistenza.

L'improvviso movimento mette in allerta i Lavas, i quali cominciano a volare in circolo sopra a Raven's Eerie per accertarsi che sei un umano. Poi, emettendo grida acutissime e assordanti, essi si tuffano in picchiata, gli artigli tesi pronti a colpirti.

Vai al **108**.

273

Servendoti dell'incantesimo della Confraternita *Caduta Lenta*, riesci a controllare la velocità della caduta. Sfortunatamente, il Lord Conestabile Nathor non possiede le tue straordinarie capacità e, mentre tu cominci a rallentare, egli ti passa sfrecciando accanto, gli occhi e la bocca spalancati per il terrore.

Allunghi una mano per afferrare il suo mantello mentre egli ti passa accanto. Riesci a brandire un lembo, ma purtroppo mentre vi avvicinate a terra il mantello si rompe, e Nathor precipita per gli ultimi sei metri e atterra sul pavimento di pietra della torre di guardia. Dopo essere atterrato, scopri che Nathor è ancora vivo, ma ha la caviglia spezzata ed è ferito. Riesce ugualmente a sorridere.

Trasmetti i tuoi poteri curativi alla sua caviglia (perdi 3 punti di Resistenza), ma prima che tu possa portare a termine l'operazione, un'orda di sentinelle avanza minacciosamente a spade levate.

Estrai l'arma e ti prepari a respingere l'attacco.

Guardie del Castello (impostori):
Combattività 48 Resistenza 48

Se vinci questo combattimento, vai al **93**.

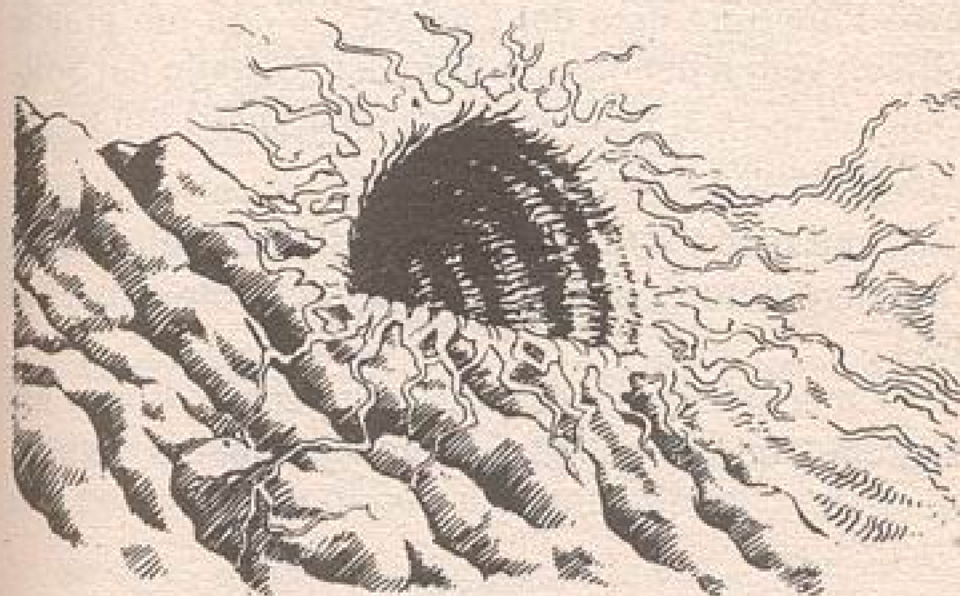
274

Dai ordine al capitano D'Val di indietreggiare con il reggimento per circa cinquanta metri lungo il sentiero. Dopo che egli ha eseguito il tuo ordine, tu ti muovi lungo il ruscello per cercare di determinare la sorgente del fascio di raggi ultravioletti: si tratta di un aggeggio metallico borchiato.

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita *Mano di Fuoco* e punti l'indice della mano destra contro il meccanismo. Un formicolio percorre il tuo braccio per tutta la sua lunghezza, e un attimo dopo un fascio crepitante di energia si inarca verso la pietra in questione. Subito una violenta esplosione riempie l'aria di polvere e di schegge di pietra. Mentre il pulviscolo si dirada, fai segno a D'Val di far avanzare il reggimento.

"Grazie a Ishir siete con noi" commenta il capitano mentre conduce i suoi uomini oltre il guado. "Senza di voi, questo marchingegno ci sarebbe costato caro".

Vai al **235**.



275

Dorst raddoppia la guardia nel caso il Kraan decida di tornare durante la notte. Poi lui e gli altri tirano fuori le loro pellicce e si preparano a trascorrere la notte vicino al tepore del fuoco da campo. Per un'ora rimani sveglio, lo sguardo fisso nel cielo nero della notte, fino

a quando la stanchezza non ha il sopravvento e cadi in un sonno profondo.

Vai al **299**.

276

Ancora sconvolto dagli effetti del tuo ritorno attraverso il Cancello dell'Ombra, ti alzi lentamente in piedi e osservi le colline circostanti. Qui, nel tuo mondo, diverse ore sono passate da quando sei stato trasportato oltre il Cancello nel Pianeta delle Tenebre e, mentre guardi la terra di Sommerlund, vedi che le prime luci del Fehmarn stanno cominciando a colorare l'orizzonte.

Contempli i fianchi delle montagne che scendono verso l'apertura nera del Cancello, e con tuo grande sollievo vedi il debole scintillio del Cristallo del Sole. È ancora dove si trovava, circa dieci metri più in giù rispetto a dove ti trovi ora.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Barone del Sole o più, vai al **54**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **10**.

277

Tra gli averi del soldato privo di sensi trovi:

Mappa di Palmyrion
Zaino
Pugnale
Pergamena
Borsello contenente 12 Corone d'Oro
Borsello contenente 2 Pozioni di Vigorilla
Borsello di tabacco
Pass militare

Se decidi di tenere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **133**.

278

Il tuo destriero cade a terra e tu vieni catapultato in aria. Atterri pesantemente in mezzo ad alcuni grossi massi che costeggiano la strada e batti con violenza la fronte contro la pietra: perdi 4 punti di Resistenza.

Ti alzi in piedi sulle gambe traballanti con la testa che ti duole e ti gira vorticosamente. Hai appena il tempo di guardarti attorno che una schiera di uomini vestiti di pelle e armati di spada o di lancia fuoriesce da un nascondiglio e avanza correndo verso di te. Devi combattere.

Banditi di Eldenora:
Combattività 38 Resistenza 42

A causa della caduta, devi ridurre la tua Combattività di 4 per la durata di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **285**.

279

Una fredda ondata di terrore ti riempie il cuore nell'attimo in cui vedi il viso del cavaliere spettrale. Riconosci immediatamente Roark, il signore di Amory che scelse di seguire le vie del Male.

Roark un tempo era un potente discepolo del Demone

Tagazin e un praticante in segreto delle arti malvagie dei druidi Ceneresi; da tempo, comunque, il suo corpo non esiste più. Ciò nonostante il suo spirito malvagio sopravvive in una tortura senza pace, condannato a percorrere al galoppo le strade deserte della sua città in rovina.

Mentre lo spettro di Roark avanza al galoppo verso di te in groppa al suo destriero infernale, la sua bocca si apre in un ghigno malvagio che riempie l'aria. Senti d'un tratto una forte pressione nella testa, una forza terribile che minaccia di far esplodere il tuo cervello.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **39**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **253**.

280

Due miglia più avanti lungo il sentiero di Alema scorgi per la prima volta i famigerati servitori di Naar. Vedi cinque creature dalla pelle a scaglie sospese in volo nella brezza, circa dieci metri oltre la cima degli alberi.

Queste creature sono dotate di ali e di code, che splendono come oro brunito, e di armature che proteggono i loro ventri e gli arti. Dai becchi aperti fuoriescono lingue simili a serpenti, mentre gli artigli delle zampe e le unghie affilatissime scintillano come coltelli alla luce del sole.

Se sei già stato a Ixia o presso il lago Vorndarol in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **147**.

Se non sei mai stato in questi luoghi, vai al **67**.

281

Attraversi il ponte e aspetti dall'altra parte mentre la prima creatura-lupo, un bruto con occhi gialli scintillanti che sembrano seguire ogni tua mossa, si scaglia verso l'imboccatura. Nell'attimo in cui la bestia raggiunge il ponte, tu concentri i tuoi poteri psichici sulla statua più vicina. L'ondata di energia mentale manda in frantumi la scultura con un effetto devastante, e subito le schegge penetrano il corpo del segugio come lame di pietra affilatissima.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **7**.

Se è 4 o più, vai al **68**.

282

I difensori della Torre Nord stanno combattendo come leoni. La battaglia è durissima in tutto il monastero ma presto vinta, e ciò che resta delle forze d'attacco dei nemici alati viene respinto con grosse perdite. Un grido di trionfo si leva quando anche l'ultimo Lavas malridotto fugge verso i monti Durncrag.

Lasci la Torre e percorri i bastioni, offrendo parole di conforto ai feriti e lodando coloro che hanno combattuto con eccezionale coraggio. Stai tornando alla Grande Sala, quando Banedon si avvicina.

"È giunto il momento per te di cominciare la missione, Grande Maestro" dice. "Il nemico ha subito molte perdite, ed è improbabile che ritorni questa notte".

"Sì, amico mio" replichi, toccando la tasca della tua tunica dove giace il Cristallo del Sole. "Hai ragione, è

giunto il mio momento. Mi metto immediatamente in viaggio verso Raven's Eerie".

Vai al **40**.

283

Guidato dai tuoi istinti Ramas, estrai il sigillo dalla tasca della tua tunica e lo mostri alla sentinella. Con un grugnito l'uomo esprime la propria approvazione e poi torna dai compagni seduti accanto alla tenda. Procedi con calma e attraversi lentamente il ponte senza voltarti a guardare i tre Eldenoriani nemmeno una volta.

Vai al **209**.



284

Mentre ti fermi a guardare i negozi e le bancarelle che circondano questa piazza affollata, ti ritorna alla mente il caldo benvenuto che avevi ricevuto da Gwynian il Saggio l'ultima volta che sei venuto qui. Ricordi chiaramente il vostro incontro alla Casa della Sapienza, ma non hai la più pallida idea di dove questa si trovi.

Se decidi di andare in cerca della Casa della Sapienza, vai al **168**.

Se decidi di non cercare Gwynian, vai al **237**.

285

Quando l'ultimo dei tuoi attaccanti cade ai tuoi piedi, ti volti e cominci a correre giù per la collina. Le frecce e le lance sibilano da ogni parte mentre cerchi di distanziare il resto dei briganti. Per fortuna e grazie alla loro velocità Nathor e la sua truppa sono sopravvissuti agli attaccanti di Eldenora senza aver riportato grosse ferite o perdite umane. Li vedi da lontano, raggruppati al centro della valle, e fai cenno con una mano; immediatamente Nathor si allontana al galoppo dai suoi uomini e sale su per il sentiero per venire in tuo aiuto. Mentre si avvicina, diminuisce la velocità permettendoti di balzare in groppa al cavallo. Insieme ridiscendete il fianco della collina e raggiungete la truppa.

"Seguitemi!" comanda il Lord Conestabile mentre passa al galoppo vicino ai suoi uomini senza rallentare. Guardi oltre la spalla e li vedi spronare i destrieri, i visi tesi in un'espressione di determinazione. Entrate nel villaggio e subito vedi un gruppo di donne spaventate e bambini accovacciati vicino a pareti di pietra o stesi sotto i carri. Certi stanno raccogliendo i corpi dei loro mariti e padri, sparsi nei campi circostanti. Poi scorgi un gruppo di Eldenoriani nel terreno circostante l'Abbazia. Hanno le braccia cariche di bottino; alcuni fanno baruffa tra di loro per il possesso di un calice dorato.

Nathor ferma il destriero, ed entrambi scendete rapi-

damente. Non appena il tuo piede tocca terra, vedi un Eldenoriano ubriaco fuoriuscire dalla porta di una capanna. In una mano ha un boccale pieno di birra, mentre con l'altra stringe il braccio di una giovane donna, che porta con sé un neonato. Ti vede e, preso dal panico, lascia cadere il boccale e sfodera un pugnale dalla cintura. È chiaro che intende colpire il bambino.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e hai raggiunto il rango di Gran Barone o più, vai all'**82**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, vai al **225**.

Se possiedi un arco e desideri usarlo, vai al **243**.

Se non possiedi un arco e nemmeno una delle Arti sopra menzionate (oppure decidi di non farne uso), vai al **55**.

286

I tuoi poteri psichici stanno combattendo per penetrare la barriera eterea di Naar. Hai quasi oltrepassato quello scudo protettivo quando all'improvviso percepisci la presenza del dio delle Tenebre in persona: egli sta riversando l'essenza del suo Male in questo argine infranto, ponendo immediatamente riparo al danno da te inferto.

Cessi immediatamente la telegnosi per timore di dare a Naar l'opportunità di localizzare e attaccare il tuo potere mentale. Se egli dovesse riuscire a scovarti, perderesti non solo la tua mente ma anche la tua anima!

Per proseguire, vai al **136**.

287

Dall'anello di cristallo fuoriesce un torrente di energia, un vortice di potere malvagio e crepitante che gira attorno alla parete circolare della fossa e scende lentamente verso di te.

Se possiedi l'Amuleto di Platino, vai al **106**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **345**.

288

La morte del Vaxagore incute timore agli altri dragoni infernali, i quali ti fissano in scioccato silenzio. Tu cogli quell'opportunità per correre verso il Cancello dell'Ombra. Prima che Naar possa dirigere i suoi Lavas a bloccarti la fuga, tu raggiungi il cancello e con un balzo precipiti nell'abisso nero.

Vai al **69**.

289 *(fig. 17)*

Segui Cearmaine e il giovane luogotenente fuori dal Canatarium e lungo le strade affollate verso un accampamento nel parco principale della città. Qui, sotto una tenda di tela, il capitano trova il figlio ferito, curato da due medici dell'esercito.

"Ce la farà?" chiede Cearmaine ad un uomo il cui grembiule bianco è imbrattato del sangue di tutti i feriti che ha dovuto curare; il medico non risponde ma scuote soltanto la testa con aria triste, prima di allontanarsi per andare ad assistere un altro ferito, il quale lo scongiura di porre fine alle sue sofferenze.

Il figlio di Cearmaine ha riportato una grave ferita al petto, causata - come capisci ad un esame più attento -



(fig. 17) "Ce la farà?" chiede Cearmaine al dottore.

da una freccia avvelenata. Il dottore ha rimosso la freccia, ma il veleno è entrato in circolazione nelle vene del giovane. Lo spirito vitale della sua anima si sta allontanando, e tu capisci che per lui puoi fare ben poco.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole o più, vai al **164**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **13**.

290

Dopo averti visto uccidere le sentinelle e il loro sergente con estrema facilità, la folla di arcieri Eldenoriani ti guarda con rispetto misto a timore. Tu approfitti del momento, sproni l'animale al galoppo e, nel tentativo di fuggire lungo l'affollata strada occidentale, atterri una dozzina di soldati. Ben presto le grida di 'Fermatelo!' si diffondono tra la folla, e, a pochi metri dalla porta della città, il tuo cavallo viene atterrato da una freccia che gli penetra la zampa.

Una massa di Eldenoriani infuriati ti si fa attorno e ti trattiene fino a quando il sergente della guarnigione non sopraggiunge per farti prigioniero. Vieni costretto in ginocchio, mentre una corda ti assicura le mani dietro la schiena. Poi i soldati confiscano ogni tuo avere: armi, soldi, zaino e mantello (cancella questi oggetti dal tuo Registro di Guerra; non devi però cancellare i tuoi oggetti speciali, dal momento che essi non ti vengono tolti).

Poi sopraggiunge il druido che avevi visto in cima al

bastione a bordo di un carro tirato da un cavallo, dentro il quale vieni scaraventato senza troppe cerimonie. Il druido ride di un riso folle, felicissimo di essere riuscito a catturare il Ramas Lupo Solitario, colui che ha causato la morte di tanti suoi confratelli. La sua risata crudele echeggia nelle tue orecchie mentre egli frusta il cavallo e guida il carro sgangherato attraverso le strade di Duadon. Dopo un viaggio a rotta di collo, passate sotto l'imponente arco di Skull-Tor, il bastione fortificato dei precedenti signori di Duadon, e scendete lungo una rampa che conduce nelle prigioni sotterranee. Qui vieni accolto da una squadra di brutali sentinelle che ti picchia e ti infligge diverse ferite (perdi 3 punti di Resistenza), prima di gettarti in una fossa circolare infestata dai vermi.

Vai al **300**.

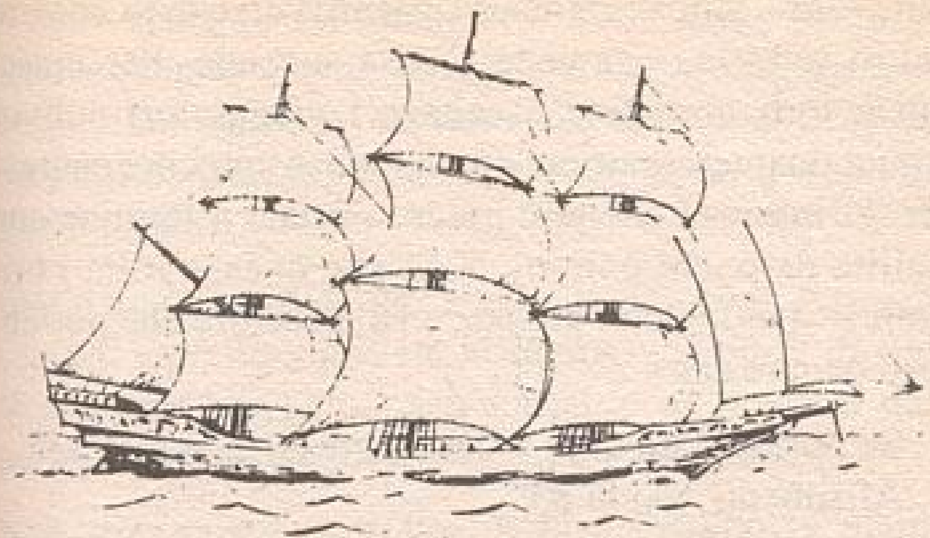
291

Le tue facoltà Ramas ti avvertono che un altro stormo di Lavas sta per emergere dal Cancello dell'Ombra. Ti appiattisci contro la roccia di granito e aspetti che i mostri volanti ti passino oltre prima di riprendere il cammino verso il Cancello, che adesso si trova a meno di cento metri di distanza.

Quando sei arrivato a circa trenta metri, tiri indietro il braccio e ti prepari a scagliare il Cristallo del Sole in quell'ingresso nero. In quel preciso istante, uno strillo ti perfora i timpani: levi il capo e vedi un Lavas che, con il becco aperto e gli artigli tesi, sta picchiando verso di te. In grande fretta, scagli il Cristallo prima che la bestia riesca ad attaccarti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **139**. Se va da 5 a 9, vai al **233**.



292

I capelli neri e lisci e l'espressione nobile del Lord Conestabile ti sono familiari e ti ricordano qualcuno il cui nome non riesci a ricordare.

"Benvenuto, mio signore" dice, salutandoti con rispetto. "Sono Nathor, Lord Conestabile della Cittadella Reale. La mia truppa sarebbe onorata di scortarvi a colloquio con la Regina Evaine".

"Vi prego, Lord Conestabile" chiedi, "ci siamo già incontrati?"

"No, signore. Credo voi stiate pensando a mio fratello maggiore Adamas. Era il Lord Conestabile prima di me. So che un tempo avete combattuto insieme contro i Signori delle Tenebre. Ricordo le sue parole di lode per il vostro coraggio e la vostra abilità. Purtroppo Adamas non è più con noi. È morto durante l'assedio di Torgar".

Vai al **238**.

293

Ad un comando del loro capo, i briganti si dividono in due gruppi. Uno continua a caricare verso di te, mentre l'altro si ferma per vedere cosa succede. Percepisci che è loro abitudine assaltare i viaggiatori solitari seguendo questa tattica: non ha senso sprecare energie per un'impresa che può essere portata a termine con facilità da pochi uomini. Solo che questa volta i briganti si sbagliano di grosso, ed è un errore che potrebbero pagare caro.

Se possiedi un arco e desideri usarlo, vai al **336**.
Altrimenti, vai al **63**.

294

Non hai nessuna intenzione di farti coinvolgere in una rissa di taverna, perciò torni alle stalle a riprendere il tuo cavallo per proseguire il viaggio.

Vai al **31**.

295

Nell'attimo in cui finisci l'ultimo cane da guerra, ti volti e corri a capofitto nella foresta. Gli arcieri Eldenoriani tentano di darti la caccia, e più di una freccia passa sibilando accanto al tuo viso mentre fuggi. Ma riesci a distanziarli e, con riluttanza, essi rinunciano all'inseguimento.

Vai al **220**.

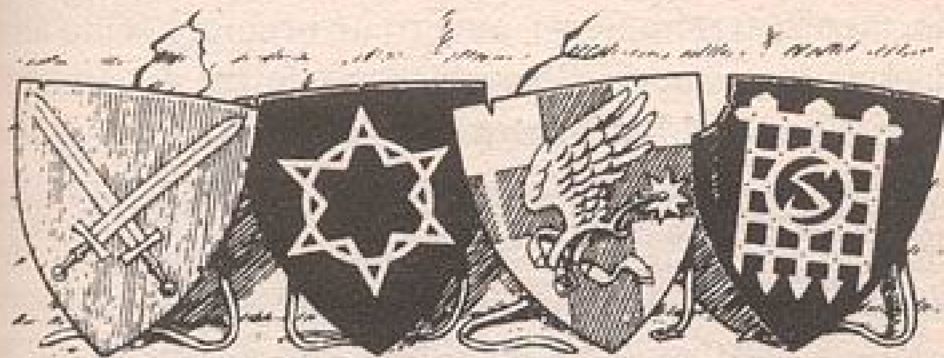
296

Fai ricorso alle tue Arti Ramastan del Fiuto e alle tue facoltà naturali per rallentare la discesa in questo fango denso e maleodorante. Dopo diversi minuti, quando la melma ti lambisce già i fianchi, capisci di non stare più affondando; allora, servendoti delle mani e delle armi, ti issi lentamente fuori dalla fanghiglia fino a quando non avverti con sollievo la terra ferma sotto i tuoi piedi. Senza fiato ed esausto per lo sforzo, esci dal denso fango palustre e crolli sul terreno soffice e umido.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Il numero che hai estratto equivale al numero di punti di Resistenza che hai perso nel tentativo di liberarti dalla pozza di fango (0=10).

Non appena sei in grado di farlo, ti alzi in piedi e prosegui verso nord.

Vai al **43**.



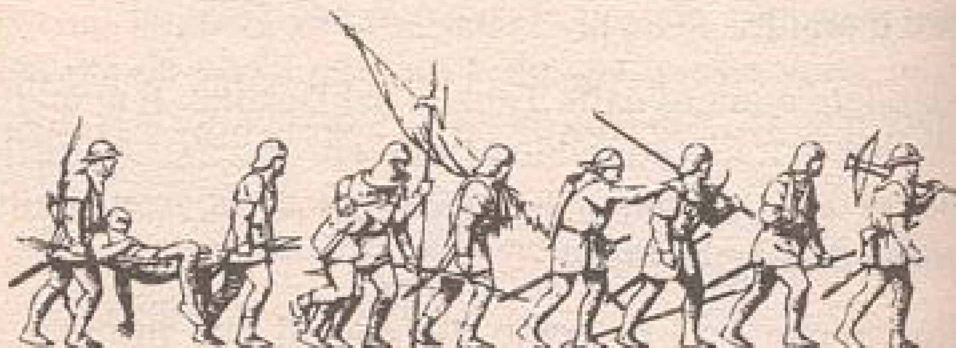
297

Mormori le parole dell'incantesimo dei Regni Antichi *Penetrazione* e dirigi il suo potere verso la punta della tua freccia. Immediatamente il dardo d'acciaio diventa duro come il diamante. Poi, con una preghiera a Ishir sulle labbra, lasci andare la fune e fai partire il missile verso la testa del dragone.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto (con l'Arco), aggiungi 5 al numero estratto. Se possiedi l'Arte Superiore della

Difesa, aggiungi 2. Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, aggiungi 1.

Se il totale ora è 7 o meno, vai al **242**.
Se è 8 o 9, vai al **173**.
Se è 10 o più, vai al **102**.



298

Respiri a pieni polmoni e ti rituffi sotto la superficie ma, mentre ti reimmergi, avverti un bruciore acuto alla guancia sinistra: una freccia ti ha ferito di striscio. Perdi 2 punti di Resistenza.

Raggiungi la riva opposta e ti servi dei cadaveri per nasconderti. Aspetti lì senza muovere nemmeno un muscolo per almeno quindici minuti prima di uscire del tutto dall'acqua e scivolare sul ventre verso il bosco che domina la riva del fiume. La tua naturale agilità e le tue facoltà di mimetizzazione ti permettono di avanzare senza farti scoprire dagli occhi guardinghi degli arcieri Eldenoriani che infestano questi alberi, ma i nasi dal fiuto fine dei loro cani non si fanno ingannare. Hai appena raggiunto la linea d'alberi quando le bestie cominciano ad abbaiare e ringhiare.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **47**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **156**.

299

Vieni svegliato all'alba da uno degli uomini di Dorst, il quale ti porge immediatamente una tazza fumante di Huas, una deliziosa bevanda tipica di Palmyrion. Anche gli altri si stanno tutti svegliando e, mentre sorseggi la bevanda calda, osservi Dorst che si rade sulla riva del fiume. Dopo un po' la baronessa esce dalla carrozza. Sembra fresca come una rosa; fate colazione insieme prima di proseguire ciascuno per la propria strada.

"Semmai vi capitasse di visitare la Provincia di Luce" dice lei, sporgendosi dalla finestra aperta della carrozza, "venite a trovarmi nella mia proprietà di Gadorvo".

"Ne sarei onorato, milady" rispondi, e la saluti con la mano fino a quando la sua carrozza non scompare tra le colline.

Il tempo è bello e avanzi speditamente malgrado le pessime condizioni della strada. Un'ora dopo mezzogiorno, mentre stai attraversando una valle priva di alberi, ti imbatti in un giovane in preghiera presso un tempio vicino. Indossa una tunica e un mantello di qualche gilda e non sembra armato.

Se decidi di fermarti e fare delle domande al giovane, vai al **170**.
Se preferisci ignorarlo e proseguire, vai al **19**.

300

Il puzzo della fossa è quasi insopportabile. Il pavimento è coperto da uno strato di limo verdastro nel quale ratti coperti di pulci si aggirano in cerca di cibo. Nella poca luce che illumina debolmente quel luogo da incubo osservi con un misto di attrazione e repulsione

i ratti che affondano il naso nella fanghiglia puzzolente, fermandosi di tanto in tanto quando fiutano la presenza delle prede cui danno la caccia: vermi dal corpo nero e scintillante.

Servendoti della tua facoltà Ramas della Difesa, sei in grado di liberarti le mani dalle corde. Fuggire da questa fossa è ciò che ti preme di più in questo momento. Oltre il muro riesci a sentire il rumore di acqua che scorre; ti muovi nel punto in cui il rumore è più forte e scopri un pannello parzialmente coperto dalla fanghiglia. Ad un esame più ravvicinato capisci che si tratta di un foro circolare. Ti metti subito al lavoro per cercare di aprirlo quando all'improvviso senti il rumore di ferro che gratta contro ferro sopra la tua testa. Una colonna di luce invade l'oscurità della fossa, e subito i ratti, spaventati dal bagliore, si seppelliscono nel fango.

"Bene, bene, bene. Ma guarda un po! Il Grande Maestro Lupo Solitario in persona!" rimbomba una voce d'uomo dalla cima della fossa. "Molto generoso da parte tua venire fino a qui. Mi hai risparmiato un sacco di fatica".

I tuoi occhi si riabituano velocemente alla luce e tu vedi il viso di un giovane che sporge da oltre il bordo della fossa. La barba e i baffi sono tagliati alla perfezione e gli occhi neri scintillano di una fredda malevolenza che ti fa correre un brivido lungo la schiena. La pelle è inusualmente pallida e, a giudicare dalla ricchezza degli orpelli dorati che adornano il collo della tunica di velluto, immagini debba trattarsi del Principe Lutha, il governante della città.

"Che cosa hai intenzione di fare con me?" chiedi ad alta voce, temendo, però, la sua risposta. Il Principe non risponde direttamente; tende invece la mano sottile ed emette una sottile risata raggelante. Sul suo dito indice vedi un anello di cristallo verde che scintilla e, in un attimo di terrore, capisci che si tratta di un artefatto di pura malvagità, creato e animato dal potere nero del Re delle Tenebre Naar in persona.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **267**.
Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e hai raggiunto il rango di Gran Barone o più, vai al **9**.
Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **306**.
Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **172**.
Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, Arti Superiori o non hai raggiunto i ranghi di addestramento Ramas sopra indicati, vai al **287**.



301

Per qualche secondo sfrecci nell'aria fredda della notte, dimentico di tutto ciò che ti circonda. Poi, in un attimo di puro terrore, vedi le lastre di pietra della torre di guardia e il tetto delle stalle del castello: si trovano quasi trenta metri più sotto!

Lo stomaco ti si serra per la paura mentre guardi la pietra della torre che si avvicina a velocità da capogiro.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Barone del Sole o più, vai al **273**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas ma non hai raggiunto il rango di Barone del Sole, vai al **52**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **137**.

302

Trascorri una notte al freddo, sotto un ponte di pietra vicino al centro della città (perdi 2 punti di Resistenza). La pioggia, che era cominciata al tramonto, cessa all'alba. Nella debole luce grigiastra del primo mattino, raccogli un po' di radici nutrienti e dell'erba per il tuo cavallo e ti avvii lungo il sentiero che, verso est, conduce fuori da Ellio.

Vai al **176**.

303

Estrai l'arma e irrigidisci i muscoli preparandoti a respingere l'orrore alato che sta volteggiando sempre più in basso, gli artigli tesi pronti a dilaniarti.

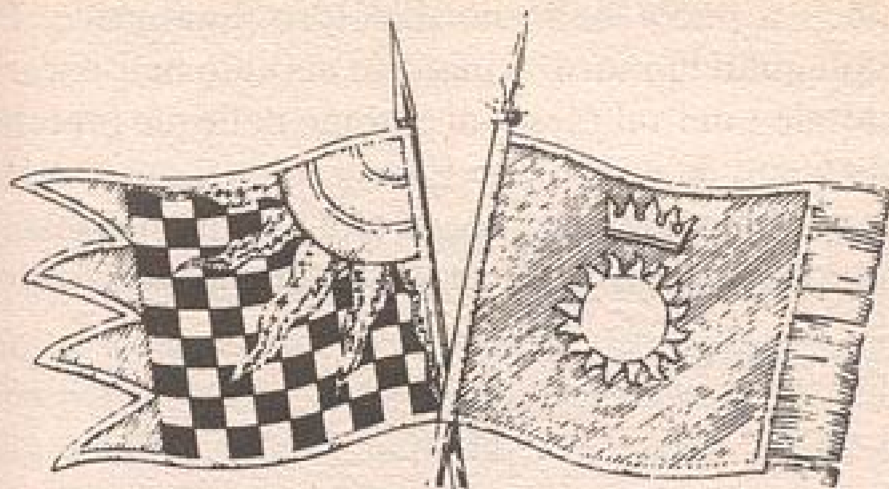
Lavas:

Combattività 45 — Resistenza 45

La creatura sta cercando di colpirti calando su di te, perciò combatti *soltanto per uno scontro*.

Se in questo singolo scontro perdi più punti di Resistenza del tuo nemico, vai al **263**.

Se è il tuo nemico a perdere più punti di Resistenza, o se la perdita è identica, vai al **226**.



304

Estrai l'arma e sproni il tuo cavallo spaventato. Non appena arrivi al limitare del bosco di conifere, il capo-branco ti raggiunge e comincia ad azzannare il fianco del tuo destriero. Colpisci disperatamente, nel tentativo di respingere l'attacco delle bestie, che ormai ti circondano da ogni parte.

Segugi di Vikkak:

Combattività 45 — Resistenza 40

Queste creature sono immuni a qualsiasi tipo di attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **347**.

305

In preda alla disperazione, fai ricorso alle tue difese psichiche Ramas per erigere uno scudo difensivo attorno alla tua mente. Ciò allenta un po' l'agonia che percorre la tua testa, ma il tuo corpo deve sostenere

una difficile battaglia prima di riuscire a dominare il dolore che ti serra al petto: perdi 4 punti di Resistenza.

A poco a poco senti che il dolore diminuisce. Dei piccoli punti luminosi ti passano accanto nell'oscurità più totale e dei deboli suoni entrano nelle tue orecchie, provenienti da un lontano foro di luce, il quale cresce fino a riempire i tuoi sensi; poi, all'improvviso, ti ritrovi a faccia all'ingiù su un pavimento di granito.

Vai al **276**.

306

Reciti in fretta le parole dell'incantesimo della Confraternita *Levitazione* e, mentre senti la forza di gravità attenuarsi, balzi verso l'alto per affrettare l'effetto dell'incantesimo.

Il Principe Lutha ti vede salire verso l'alto e rimane paralizzato per lo stupore. La tua reazione immediata gli impedisce di attivare il potere malvagio che risiede nell'anello di cristallo verde - un potere che avrebbe potuto decidere della tua vita - ma capisci che in pochi secondi Lutha riacquisterà il controllo di sé.

Oltrepassi il bordo della fossa e fai partire un pugno micidiale che colpisce la guancia del Principe. Questi indietreggia, ma il dolore improvviso lo risveglia dallo shock, e un attimo dopo estrae un pugnale affilatissimo con cui sta per attaccarti.

Principe Lutha (con Anello del Potere):
Combattività 54 Resistenza 39

Mentre indossa l'Anello del Potere, Lutha è immune ad ogni forma di attacco psichico, ad eccezione del Raggio Ramas e del Laser Ramas.

Se vinci il combattimento, vai all'**89**.

307

Per diverse ore attendi il ritorno del capitano Cearmaine nell'affollato Canatarium. Poco prima della mezzanotte, il capitano varca la porta principale, il capo chino per il dolore. Capisci immediatamente che suo figlio è morto a causa delle ferite e cerchi di fare del tuo meglio per consolare il poveretto.

"Devo raggiungere il suo reggimento" dice Cearmaine, la voce bassa e triste, "è giusto che io ora ne prenda il comando".

Vieni a sapere che il reggimento di suo figlio è stazionato al Ponte Reloni, nel cuore della battaglia. Prima di lasciarti, il capitano ti suggerisce due possibili rotte di viaggio per raggiungere la distante città di Casiorn.

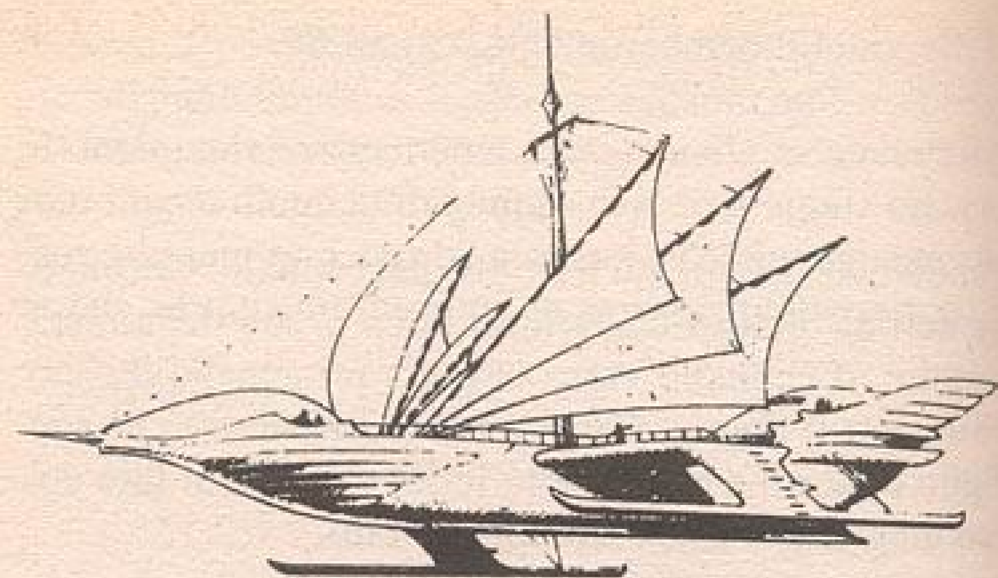
Il primo percorso è il più diretto ma è anche il più pericoloso: passare attraverso la linea nemica al Ponte Reloni, attraversare l'estremità meridionale di Eldenora e poi proseguire il viaggio a nord attraverso la Pianura di Slovia.

Ecco il secondo percorso: evitare sì il Ponte Reloni, ma attraversare la città di Duadon, la roccaforte del Principe Lutha. (Consulta la mappa all'inizio del libro prima di fare la tua scelta.)

Se decidi di prendere il percorso Ponte Reloni/Pianura di Slovia, vai al **271**.

continua

Se decidi di attraversare Duadon e poi Rhem, vai al **38**.



308

Attraversi la piazza affollata ed entri nella Via della Scala, un viale che conduce nel cuore di Varetta. Farmacie e negozi di candele fiancheggiano quest'ampia strada, la quale si apre su un parco ornato, pieno di fiori rari e bellissimi.

Ad ovest del parco noti una torre fortificata, di gran lunga la più alta della città. Ti senti inspiegabilmente attratto da quella torre, quasi che essa possedesse la soluzione a tutti i tuoi problemi. Ti allontani dal parco attraverso un largo viale e ti immetti in un'ampia strada chiamata Via del Bronzo. Qui vedi un vasto cortile: esso costituisce l'entrata di un maestoso edificio la cui facciata di marmo e mattoni è ornata da una scritta: *Casa della Sapienza*.

Entri e percorri un vialetto cosparso di ghiaia che conduce ad un edificio, sopra la cui porta di legno elegantemente incisa pende un cartello: *Biblioteca*. Qualcosa ti spinge a fermarti proprio qui e, senza sapere perché, smonti da cavallo e leghi le redini ad un anello di ferro infisso nel muro. Poi spingi la porta ed entri nella fredda sala della biblioteca.

Migliaia e migliaia di libri e pergamene riempiono le scansie di pietra di questa magnifica biblioteca. I tuoi occhi seguono affascinati la fila di tomi meravigliosi fino a quando non incontrano un'altra porta che si trova dall'altra parte della sala. Ritto sulla soglia, vedi un uomo anziano che indossa una lunga tunica marrone. Ti guarda e ti sorride con l'aria di chi sa molte cose.

"Benvenuto, Grande Maestro. Ti stavo aspettando" ti dice.

Se hai già visitato la Strada dei Cavalieri, la città di Tahou o il Lago Vorndarol in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **348**.

Se non sei mai stato in uno di questi posti, vai al **184**.

309

Quando percepisci che l'effetto del veleno è finito e l'aria è nuovamente respirabile, entri nella cella e dai un'ultima occhiata al prigioniero. Il viso dell'uomo e la parte superiore del suo corpo sono stati orribilmente sfigurati dall'effetto del gas, eppure le vesciche e i bubboni hanno solo parzialmente distrutto un tatuaggio che riconosci come il simbolo nazionale di Eldenora.

"Deve essere morto pochi secondi dopo aver morso la capsula" dice Nathor. "Chiunque gli abbia commissionato il delitto, ha costretto quest'uomo a togliersi la

vita in questo modo orribile piuttosto che affrontare le conseguenze di un fallimento".

"Sì, e se lì fuori ce ne sono altri come lui pronti a fermarmi" rispondi preoccupato, "allora il mio viaggio verso Sommerlund potrebbe rivelarsi ben più difficile del previsto".

Vai al **342**.

310

L'impeto ti sbalza di sella e, mentre cadi all'indietro nell'acqua fredda, una scheggia di roccia ti penetra il braccio sinistro: perdi 4 punti di Resistenza.

Stringendo i denti per il dolore, ti alzi faticosamente in piedi e fai ricorso alle tue facoltà curative Ramas per medicare le ferite. Mano a mano che la polvere si dirada, riesci a vedere D'Val che fa avanzare la truppa.

"Siete ferito gravemente, Grande Maestro?" egli grida, avvicinandoti al punto in cui ti trovi.

"Sopravviverò" rispondi, e rimonti subito in sella al tuo spaventato cavallo.

"Grazie a Ishir siete con noi" commenta il capitano mentre conduce i suoi uomini oltre il guado. "Senza di voi, questo marchingegno ci sarebbe costato caro".

Vai al **235**.

311

Un attimo prima che tu lo raggiunga, il brigante getta la donna e il bimbo a terra e si prepara a scontrarsi con te, il pugnale pronto a conficcarsi nella tua gola. Egli colpisce, ma tu scansi il suo attacco senza difficoltà. Mentre il tuo avversario si prepara a combattere, tu sollevi l'arma pronto a sferrare un colpo micidiale.

Brigante di Eldenora (ubriaco):
Combattività 34 Resistenza 34

Se vinci questo combattimento, vai al **333**.



312

I tuoi poteri psichici stanno combattendo per penetrare la barriera eterea di Naar. Hai quasi oltrepassato quello scudo protettivo quando all'improvviso percepisci la presenza del dio delle Tenebre in persona: egli sta riversando l'essenza del suo Male in questo argine infranto, ponendo immediatamente riparo al danno da te inferto.

Cessi immediatamente la telegnosi per timore di dare a Naar l'opportunità di localizzare e attaccare il tuo potere mentale. Se egli dovesse riuscire a scovarti,

perderesti non solo la tua mente ma anche la tua anima! Riesci a interrompere il collegamento telepatico, ma quell'improvviso mutamento psichico ti procura uno shock: perdi 5 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **136**.

313

Vieni svegliato da una sgradevole sensazione di umido che avverti sul viso. Con riluttanza, apri gli occhi ancora appesantiti dal sonno e vedi che il cielo sopra di te è uniformemente grigio, oscurato da una pesante cortina di nubi. Una pioggerellina sottile bagna la pianura, ma i neri nuvoloni che si stanno addensando ti fanno capire che si tratta soltanto di un preludio a una precipitazione ben più abbondante.

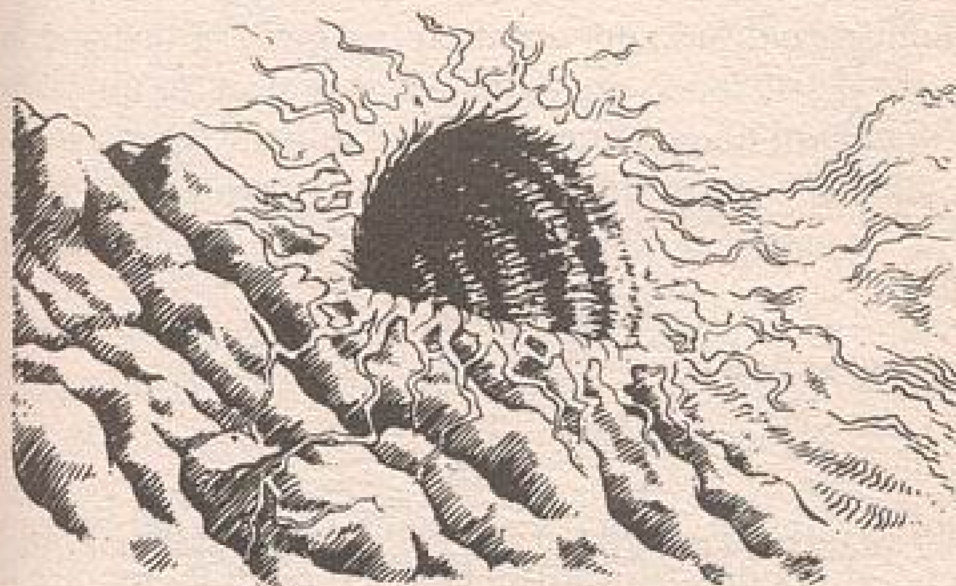
Ed infatti, nel giro di un'ora ti ritrovi ad avanzare verso nord in mezzo ad una pioggia torrenziale. Il temporale ti rende il cammino più difficile, ma ti conforta il pensiero che esso scoraggerà anche qualsiasi tentativo di inseguimento da parte delle guardie Eldenoriane.

Più avanti nel corso della giornata giungi ad un ciglio che guarda su una cittadina situata al centro di un'ampia vallata. Un'occhiata alla mappa e capisci che si tratta della città di Oredal; quando intensifichi la tua vista, vedi che essa pullula di truppe e cavalieri Eldenoriani. Decidi di costeggiare la città e di tenerti nelle colline per evitare di venire scoperto. Per due giorni vivi dei frutti della terra mentre avanzi verso nord. Malgrado il tempo cattivo e il fatto che devi avanzare a piedi, progredisci notevolmente. Al mattino del terzo giorno raggiungi una collina che sovrasta un villaggio chiamato Nursha, situato sulla strada principale per Rioma. Al centro di questa città si trova un incrocio dal quale un'altra ampia strada si diparte verso est. Un grande cartello indica: Abisko - 40 miglia.

Dal tuo nascondiglio tra il folto degli alberi osservi la città per quasi un'ora, ma non distingui nessun movimento: il posto sembra completamente deserto.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione e dell'Interpretazione, vai al **169**.

Se non possiedi *entrambe* queste Arti Superiori, vai al **212**.



314

I Lavas volano in circolo sopra al punto in cui ti trovi: ti hanno visto e si preparano ad attaccare con i loro temibili artigli. Mentre calano dall'alto, estrai l'arma e scatti in piedi, pronto a difenderti.

Pattuglia di Lavas:
Combattività 55 Resistenza 50

Se vinci questo combattimento, vai al **346**.

315

Lasci Kalma e ti dirigi verso est lungo un sentiero polveroso. Miglio dopo miglio, un monotono panorama di prati folti d'erba ti passa sotto gli occhi a destra e a sinistra fino a quando, nel tardo pomeriggio, non raggiungi le pendici di alcune colline coperte da boschi. Poco più avanti scopri un corso d'acqua scintillante pieno di trote. Stanco e affamato, decidi di fermarti per riposare e tentare di catturare del pesce fresco per cena.

In meno di mezz'ora riesci a pescare sei esemplari di trota di Palmyrion, una quantità più che sufficiente per soddisfare il tuo appetito. Stai per mettere insieme la legna per il fuoco quando senti il rumore di un carro e di cavalli lungo il sentiero, proveniente da est. Piuttosto che correre il rischio di venire sorpreso da banditi, ti nascondi dietro un cespuglio e aspetti che il carro faccia la sua comparsa.

Vai al **249**.

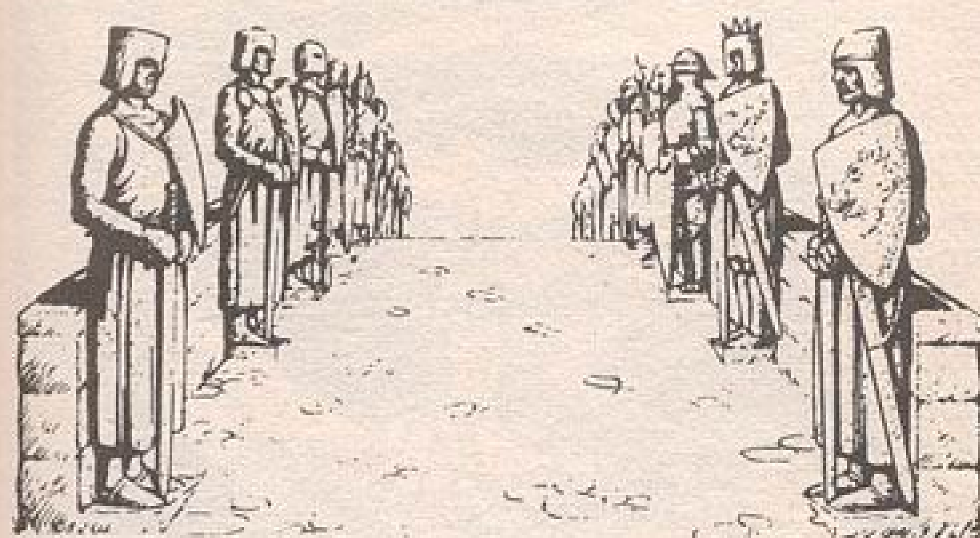
316

Sollevi l'arma sopra il viso, pianti i talloni nel terreno e preghi la dea Ishir affinché vegli su di te, mentre il dragone si prepara a colpirti con gli artigli e le zanne affilati come rasoi.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **98**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **239**.

317

Dapprima sei tentato di fare ricorso alle tue facoltà psichiche Ramas per influenzare la sentinella e costringerla a tornare a fumare la pipa in compagnia dei suoi compagni. Ma poi percepisci che le tre sentinelle non sono le uniche a guardia del ponte. Al di là di una vicina collinetta avverti la presenza di molti uomini e molti cavalli: si tratta di un accampamento di cavalieri Eldenoriani.



Quando indugi a mostrare un distintivo di riconoscimento alla sentinella, questa diventa offensiva e minaccia di gettarti nel fiume. Per chetare la sua ira, cerchi di corromperlo con dei soldi. È un'offerta che attira la sua attenzione: per 20 Corone d'Oro ti permetterà di attraversare il ponte. Se non possiedi denaro a sufficienza, l'avida sentinella si accontenterà di metà degli Oggetti dello Zaino più un Oggetto Speciale di tua scelta. Dal momento che l'ultima cosa che desideri è avere un distaccamento di cavalleria Eldenoriana alle calcagna, accetti con riluttanza le sue condizioni.

Ricordati di modificare il tuo Registro di Guerra e poi prosegui al **209**.



(fig. 18) "Cosa vuoi?" ti chiede la bruttona.

318 *(fig. 18)*

Un ripido sentiero conduce all'entrata della grande casa nobiliare. L'edificio è chiuso e sbarrato, come se i suoi abitanti si fossero preparati a resistere ad un imminente assedio. Suoni il campanello alla porta principale, e le imposte di una finestra al primo piano si aprono a rivelare il viso sgradevole di una donna non più giovane e particolarmente brutta.

"Che cosa vuoi?" ti chiede in tono secco.

"Una stanza per la notte e biada per il mio cavallo, se non vi reca disturbo" rispondi il più educatamente possibile. "Naturalmente, intendo pagarvi".

Il viso della donna coperto di verruche scompare dalla finestra per riapparire un attimo dopo; la megera è armata di un cavolo marcio che ti colpisce in pieno viso (perdi 1 punto di Resistenza).

"Vattene, schifoso viaggiatore del nord" strilla la donna, "prima che ti mandi dietro i cani!"

Asciugandoti un rivolo di sangue che ti cola dal naso, volti il cavallo e ripercorri il sentiero in discesa, imprecando contro l'antipatica vecchiaccia. Attraversi il cancello d'entrata e la senti gridare "Guarda che ti ho sentito!"

Ritorni sulla strada principale e sproni il cavallo al galoppo, ansioso di arrivare al villaggio quanto prima.

Vai al **42**.

319

Per un'ora attraversate la ricca distesa erbosa di Talestria Orientale fino a quando non arrivate ai piedi di

alcune colline ricoperte di folte pinete profumate. La strada si inoltra tortuosa in quel bellissimo panorama fino a raggiungere un punto dal quale un sentiero più piccolo si diparte verso sud. Un grande masso di granito rosso demarca l'inizio del sentiero, ma non vedi segnali che ne indichino la destinazione. Servendoti delle tue facoltà Ramas, percepisci che quel sentiero è stato usato da uomini e cavalli nelle ultime ventiquattro ore.

Se decidi di imboccare il sentiero, vai al **118**.

Se preferisci ignorarlo e proseguire lungo la strada principale, vai all'**11**.

320

Non appena concentri le tue facoltà Ramas su quel marchingegno, capisci immediatamente qual è la sua funzione: esso individua la luce nello spettro dei raggi infrarossi. Si tratta, dunque, di uno strumento che permette al druido Cenerese di individuare la presenza di oggetti nel buio grazie al calore che essi irradiano. Molti degli uomini, i cui cadaveri punteggiano ora la sponda del fiume, sono stati scoperti proprio in questo modo.

Messo in allerta dalla tua arte superiore, scivoli nuovamente nell'acqua e lasci che la corrente ti trasporti ancora qualche metro più in giù. Qui scopri una piccola baia che ti permette di nasconderti dal cannocchiale del druido e anche di non farti vedere dalla più vicina trincea nemica. Strisci rapido come un serpente lungo la sponda e scivoli dentro questa trincea. Un Eldenoriano non troppo veloce di riflessi viene subito sistemato con un fulmineo colpo al collo; sei ora in grado di muoverti lungo la trincea ben scavata. Proprio mentre passi vicino a una delle uscite, percepisci la presenza di un pericolo più avanti. Una fila di soldati Eldenoriani sta marciando verso di te: in pochi secondi te li ritroverai davanti.

Se decidi di tuffarti dentro al buco d'uscita per evitare di essere visto, vai al **185**.

Se preferisci sfoderare l'arma e prepararti a combattere contro la truppa che avanza, vai al **57**.

321

Ringrazi i tuoi dei per l'Arte Superiore di cui sei in possesso e che sta proteggendo il tuo corpo dal caldo infernale di questo pianeta da incubo. Però essa non basterà a salvarti dalle creature-dragone che stanno avanzando verso il Cancello dell'Ombra.

Vai all'**80**.

322

Fai fermare il cavallo all'imbocco del ponte e reciti rapidamente le parole dell'incantesimo dei Regni Antichi *Geroglifico del Potere*. Per un breve attimo una debole luce baluginante danza sulla liscia superficie delle prime due statue, ad indicare che l'incantesimo è stato attivato. Una barriera invisibile blocca l'entrata del ponte, e qualsiasi cosa ci passi attraverso azionerà una scarica ingente di energia magica.

Fai attraversare il fiume al cavallo e aspetti dall'altra parte, mentre la prima delle creature-lupo si precipita verso l'imbocco del ponte. Il capo-branco, un bruto con occhi gialli scintillanti, infrange la barriera invisibile e, in mezzo allo scoppiettare di scintille bianche,

viene scagliato in aria come una meteora, la pelliccia nera in fiamme.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **115**.
Se va da 4 in poi, vai al **32**.

323

Segui Gwynian attraverso una serie di corridoi fino ad una stalla da dove egli fa uscire un magnifico stallone bianco, il destriero più bello che ti sia mai capitato di vedere.

"Questo è Vento Selvaggio, Grande Maestro" dice Gwynian, carezzando il collo muscoloso del cavallo. "Ti porterà a Casiorn molto più in fretta di qualsiasi altro animale. È più veloce del tuo stesso cavallo, Tempesta".

Guardi negli occhi intelligenti di Vento Selvaggio e in essi individui la familiare aura della magia. Ma comprendi la vera potenza della bestia soltanto una volta in sella.

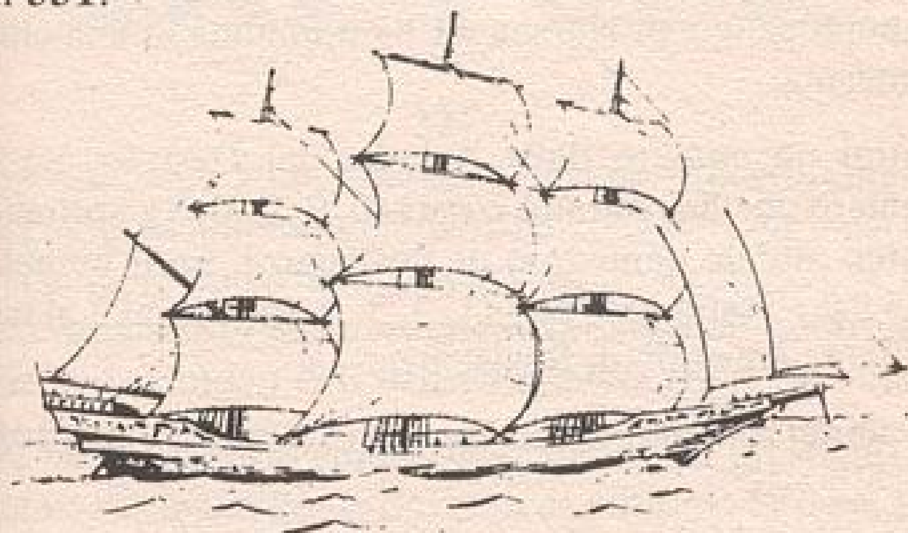
"Mille grazie, Gwynian. Sarò per sempre tuo debitore".

E con queste parole saluti il vecchio saggio e ti allontani dalla Casa della Sapienza. Lasci Varetta attraversando la grande Porta Orientale, e una volta fuori dalla città sproni immediatamente Vento Selvaggio al galoppo. Sei stupefatto dalla velocità e dall'energia del cavallo: Gwynian aveva ragione, questo è l'animale più veloce che ti sia mai capitato di cavalcare. In poco più di un'ora hai coperto già sessanta miglia. Solo quando ti avvicini a un ponte di pietra al cui imbocco si trova una grande arcata con cancello ti vedi costretto a tirare le redini. Sopra l'arcata noti le parole 'Cancello di Denka' scolpite nella pietra. Sotto queste parole, tracciato in gesso, leggi un messaggio: Pedaggio - 4 Corone d'Oro.

Dopo pochi istanti, un vecchio con la barba lunga emerge da una porta situata di fianco al cancello. Egli tende la mano e ti chiede di pagare il pedaggio.

Se decidi di pagare il pedaggio di 4 Corone d'Oro, vai al **74**.

Se non puoi pagare, o preferisci non farlo, vai al **331**.



324

Balzi oltre i corpi degli Eldenoriani e ti fai rapidamente strada lungo la trincea più avanti. All'improvviso senti un'esplosione assordante, e un lampo di luce bianco-azzurra illumina il ponte alle tue spalle. Si tratta dell'inizio di un altro bombardamento per un altro futile assalto sul ponte.

La trincea davanti a te è vuota: i suoi occupanti sono già corsi in aiuto degli attaccanti. Raggiungi l'estre-

mità della trincea, salti oltre il parapetto di fango e avanzi di corsa in direzione di un bosco lontano.

Vai al **220**.

325

D'un tratto la gola ti si stringe, mentre la pelle della schiena e delle mani comincia a pruderti. Con crescente terrore ti rendi conto di aver percorso un'area altamente infestata da un terribile morbo pestilenziale. Più in fretta che puoi ti allontani dalla città, sollevato al pensiero che le tue Arti Superiori ti assicurano una minima difesa contro il virus mortale che ha decimato la popolazione di Nursha e l'ha tramutata in una città fantasma.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto è pari (0, 2, 4, 6, 8), sottrai 5 al tuo attuale punteggio di Resistenza. Se il numero che hai estratto è dispari (1, 3, 5, 7, 9), sottrai 3 al tuo attuale punteggio di Resistenza.

Se sei sopravvissuto alla città di Nursha, vai al **193**.

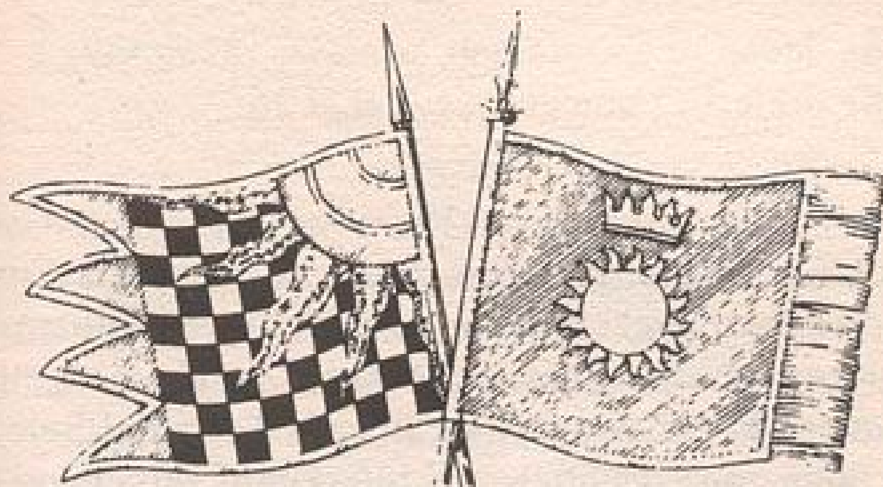
326

Avvicini con cautela l'orecchio alla bocca tremante dell'uomo per tentare di afferrare il nome che egli sta faticosamente cercando di pronunciare.

"L... L... Lutha" sussurra. Poi emette un grido raccapricciante, e tu senti un brivido correrti lungo la spina dorsale. Il tuo sesto senso ti sta mettendo in guardia: sei in pericolo. Con la lingua, il prigioniero si stacca un dente vuoto e poi lo morde con forza. Dal dente si leva un gas verdastro che investe in pieno il tuo viso.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **148**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **261**.



327

Con rinnovato vigore nuoti di traverso alla corrente e raggiungi la lontana sponda. Una volta dall'altra parte sei contento non solo d'essere riuscito a completare la traversata sano e salvo ma anche di essere sfuggito alle grinfie dei soldati dell'ostile Eldenora.

Una volta ripresoti completamente, rinfili gli stivali e rindossi il mantello, poi ti guardi attorno. Ti trovi in un punto della riva del fiume Storn a meno di un miglio a sud dalla città di Rhem. Ti incammini lungo un sentiero che conduce a nord e in pochi minuti avvisti le mura della città e il suo famoso porto a forma di zoccolo di cavallo.

Facendo ricorso alle tue capacità di mimetizzazione e alla tua naturale abilità, eviti l'attenzione delle sentinelle e, una volta all'interno della città, ti mescoli alla folla. Ben presto ti ritrovi in una piazza dominata dalle sottili torri della Cattedrale di Rhem. Un viale corre

parallelo al lato sud della cattedrale e, sul lato opposto, più in giù, un'armatura arrugginita in esibizione alla porta di un negozio d'armi dall'aspetto poco promettente attira la tua attenzione.

Se decidi di entrare nell'armeria, vai al **339**.
Se preferisci non entrare, vai al **36**.

328

Decidi di raggiungere una radura nella foresta Fryelund un miglio ad est del monastero, dove è situato un accesso segreto. Questo passaggio conduce direttamente nella tua sala a volta sotto la Torre del Sole: è tua intenzione penetrare nel monastero servendoti di quell'entrata.

Non appena metti piede nella distesa d'alberi, uno stormo di Lavas alati cala dalle nuvole sopra la tua testa: ti getti a terra e preghi che i volatili non si accorgano della tua presenza.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1.

Se il numero che hai così ottenuto è 3 o meno, vai al **314**.
Se è 4 o più, vai al **51**.

329

Ti appiattisci contro la parete del dirupo e riesci a resistere fino a quando la pioggia di pietrisco e terriccio non è passata oltre al punto in cui ti trovi. Una volta diradatasi la polvere, prosegui la salita senza incontrare altre difficoltà. Raggiungi in fretta la cima e indugi per qualche istante a controllare che l'equipaggiamento sia ancora intatto. Poi ti affretti ad allontanarti dal bordo del dirupo per dirigerti a nord.

Vai al **191**.

330

Declini gentilmente l'offerta di Dorst adducendo a scusa la stanchezza per il lungo viaggio. Mentre lui e i suoi uomini si sistemano per il gioco, tu vai a controllare che il tuo cavallo sia comodo. Stai raccogliendo dell'erba per la cena della bestia quando all'improvviso un grido acuto echeggia tra le colline: è l'inconfondibile verso di un Kraan.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **221**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **99**.

331

"Ach!" grugnisce il vecchio con impazienza, e si incammina verso la porta. "Mi fate solo perdere tempo!"

Piuttosto che compiere un'ampia deviazione, come saresti costretto a fare se non potessi attraversare questo ponte, decidi di barattare il passaggio con il vecchio. La tua proposta cattura la sua attenzione, ed egli ti chiede di vedere gli oggetti di valore che possiedi. Tu glieli mostri e, dopo pochi minuti, egli si dice disposto a farti passare dall'altra parte in cambio di uno dei tuoi Oggetti Speciali (con esclusione del Cristallo del Sole).

Preoccupato del ritardo, ti dici d'accordo. (Cancella



(*fig. 19*) *"Quello è Holkar!" grida la donna.*

un Oggetto Speciale di tua scelta dal tuo Registro di Guerra.)

Per proseguire, vai al **74**.

332

All'improvviso un'esplosione di luce bianca ti acceca gli occhi e il sapore del sangue ti riempie la bocca: sei stato colpito alla testa da una freccia Eldenoriana. La morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nelle acque fredde e scure del fiume Reloni.

333 *(fig. 19)*

"Grazie, grazie..." grida la donna che hai appena salvato dalle mani del brigante. Essa cade singhiozzando ai tuoi piedi, stringendosi il figlio tra le braccia, e tu la sollevi gentilmente e la assicuri con parole pacate, dicendole che ormai il peggio è passato. Lei ti sorride, ma l'espressione del suo viso cambia non appena i suoi occhi si fissano su qualcosa alle tue spalle.

"Eccolo, quel maledetto! Holkar!" esclama con sdegno. "È il capo di questa banda di disgraziati e il responsabile di tutte queste uccisioni!"

Ti volti a guardare l'oggetto del suo odio e vedi un brigante tarchiato che si fa goffamente strada tra le croci del cimitero. Un sacco pieno di preziosi gli pende da dietro la spalla mentre avanza rapidamente verso il cavallo che lo attende nei pressi del muro dell'abbazia. Deciso a non lasciartelo scappare, ti affretti a corrergli dietro.

Vai al **206**.

334

Levando una silenziosa preghiera alla dea Ishir, lasci andare la fune dell'arco e fai partire la freccia sibilante contro la testa del dragone.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 8, vai al **76**.
Se è 9, vai al **265**.

335

Rinfoderi l'arma e allontani il tuo cavallo dalle sentinelle. Sproni l'animale al galoppo e, nel tentativo di fuggire lungo l'affollata strada occidentale, atterri una dozzina di soldati. Ben presto le grida di 'Fermatelo!' si diffondono tra la folla, e, a pochi metri dalla porta della città, il tuo cavallo viene atterrato da una freccia che gli penetra la zampa.

Una massa di Eldenoriani infuriati ti si fa attorno e ti trattiene fino a quando il sergente della guarnigione non sopraggiunge per farti prigioniero. Vieni costretto in ginocchio, mentre una corda ti assicura le mani dietro la schiena. Poi i soldati confiscano ogni tuo avere: armi, soldi, zaino e mantello (cancella questi oggetti dal tuo Registro di Guerra; non devi però cancellare i tuoi oggetti speciali, dal momento che essi non ti vengono tolti).

Poi sopraggiunge il druido che avevi visto in cima al bastione a bordo di un carro tirato da un cavallo, dentro il quale vieni scaraventato senza troppe cerimonie. Il druido ride di un riso folle, felicissimo di essere riuscito a catturare il Ramas Lupo Solitario, colui che ha causato la morte di tanti suoi confratelli. La sua risata crudele echeggia nelle tue orecchie mentre egli frusta il cavallo e guida il carro sgangherato attraverso le strade di Duadon. Dopo un viaggio a rotta di collo, passate sotto l'imponente arco di Skull-Tor, il bastione fortificato dei precedenti signori di Duadon, e scendete lungo una rampa che conduce nelle prigioni sotterranee. Qui vieni accolto da una squadra di brutali sentinelle che ti picchia e ti infligge diverse ferite (perdi 3 punti di Resistenza), prima di gettarti in una fossa circolare infestata dai vermi.

Vai al **300**.

336

Con incredibile velocità e accuratezza fai partire una freccia contro il primo dei cavalieri Eldenoriani. La punta penetra nella sua fronte e lo fa cadere all'indietro, dove scompare tra una folta macchia di pini. Stupefatto e impaurito dalla tua abilità con l'arco, il capo-banda richiama i suoi uomini. Essi tornano e formano assieme agli altri una riga dietro di lui, imprecando per la morte del proprio compagno. Poi, con un grido di vendetta, il capo guida i suoi ruffiani all'attacco.

Rinfili in spalla l'arco ed estrai un'arma mentre i briganti avanzano contro di te. Il capo ti sfreccia accanto, la lama della sua spada passa vicino alla tua testa ma non ti tocca. Immediatamente ti volti in sella, colpisci con forza incredibile e spezzi l'elmo e il cranio del tuo avversario, il quale cade addosso ai suoi uomini. Questi non si fermano e continuano a caricare:

Briganti di Eldenora:
Combattività 50 Resistenza 45

Puoi evitare il combattimento dopo quattro scontri andando al **182**.

Se vinci questo combattimento, vai al **109**.

337

Raggiungi il brigante e gli strappi il pugnale dal petto. La ferita è profonda e percepisci che gli ha penetrato il cuore; all'uomo restano pochi secondi di vita. Facendo ricorso alle tue facoltà, fai sì che le pareti staccate del suo cuore si riuniscano abbastanza per permettere al sangue di circolare.

"Come fai a conoscere il mio nome?" gli chiedi. "Chi ti ha mandato? E con quale scopo?"

Il brigante tenta di sorridere, ma un rivolo di sangue gli esce dalla bocca atteggiata in un ghigno di dolore.

"Tu... tu sei la ragione per cui mi trovavo qui" mormora egli. "Ero venuto per finirti. E ora, invece, sono io a... A Lutha non farà piacere".

Poi un colpo di tosse rompe i punti con i quali gli avevi saldato il cuore. Con un ultimo fiotto di sangue che gli bagna le labbra, l'uomo muore tra le tue braccia. Ti alzi in piedi e ti guardi attorno; contempli con tristezza la distruzione che quella canaglia e i suoi uomini hanno causato nel villaggio di Pinepeaks. Senza leader, gli altri briganti si danno alla fuga e raggiungono i loro compagni nascosti nel bosco, quelli che vi avevano teso l'imboscata all'entrata nella valle. Nathor e i suoi uomini si prendono cura del villaggio e dei suoi abitanti, aiutandoli a spegnere gli incendi che stanno distruggendo molte case.

Vai al **126**.

338

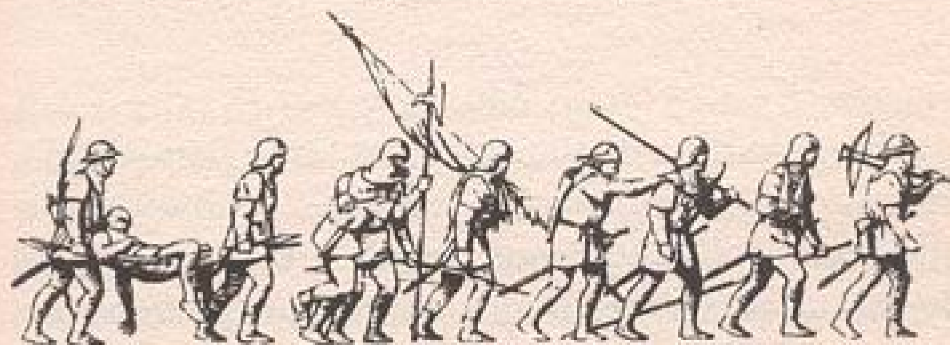
Questo stretto vicolo è fiancheggiato da negozietti e baracche per i poveri della città. I mendicanti ti assalgono da ogni parte, implorandoti per avere denaro, le mani tese, gli occhi supplicanti, ma ve ne sono talmente tanti che abbandoni presto l'idea di fare della carità.

Infine il sentiero si apre in una piazza coperta di detriti e dominata da un edificio scuro e senza insegne. Mentre ti avvicini, la porta grigia si apre cigolando a rivelare un giovane ricciuto che ti fa cenno di avvicinarti.

"Benvenuto, straniero" egli dice con voce mielata. "Mi sembra tu ti sia perso. Perché non ti riposi qui per un po'? Sono sicuro che riuscirò a farti ritrovare la strada".

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **2**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **155**.



339

Il proprietario dell'emporio è un grigio veterano di molte guerre. Entri e lo vedi, indaffarato con il figlio al bancone a raddrizzare e a battere quadrati di ferro arrugginito in corazze di pessima qualità. Un cartello fissato al bancone dice:

Armature & Armi	si compra	si vende
Spade	2 CO	4 CO
Lance	3 CO	6 CO
Asce	1 CO	2 CO
Pugnali	1 CO	2 CO
Archi	3 CO	6 CO
Frecce	1/2 CO	1 CO
Spadoni	3 CO	6 CO
Mazze	2 CO	1 CO
Elmi	3 CO	6 CO
Corazze	3 CO	6 CO
Armatura completa - trattativa privata		

CO = Corone d'Oro

Se decidi di acquistare o vendere qualcuna delle armi sopra elencate, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per lasciare questo negozio, vai al **36**.

340

Raggiungi la città di Vanamor nel tardo pomeriggio, dopo che il sole è calato oltre l'orizzonte. Le sentinelle della Porta Occidentale non guardano con simpatia ad uno straniero sconosciuto e coperto di polvere, ma quando mostri loro la Stella di Palmyrion - la medaglia che il loro leader, l'Elettore Manatine, ti ha conferito per aver sconfitto i druidi Ceneresi di Ruel - la freddezza si trasforma immediatamente. Il sergente delle guardie si scusa con mille inchini e ti scorta personalmente attraverso le strade della capitale, fiancheggiate da eleganti edifici ben tenuti, fino al grande palazzo nei quartieri settentrionali della città. È il Palazzo dell'Elettore, la sede del governo della repubblica di Palmyrion.

Uno squillo di trombe annuncia il tuo arrivo, mentre passi sotto le grandi porte ad arco dell'ingresso. I senatori e gli ufficiali interrompono le discussioni per guardare chi sia il nuovo arrivato, dopo di che tornano immediatamente agli affari di stato, che sembrano piuttosto urgenti, o almeno questa è la tua impressione. È quasi mezzanotte, e tuttavia il parlamento di Palmyrion pullula ancora d'attività. Incontri l'Elettore Manatine nella Sala del Consiglio di Guerra, dove i suoi generali sono chini su mappe e dispacci di guerra. L'Elettore ti accoglie con una calda stretta di mano, ma dall'espressione del suo viso capisci che qualcosa lo preoccupa oltremodo. Scopri presto perché.

Vai al **121**.

341

Estrai e fai partire una freccia in un batter d'occhio. Il dardo sibila attraverso i rami e colpisce il cane da guerra proprio in mezzo agli occhi gialli. Per qualche secondo la bestia continua a balzare in avanti, poi le gambe anteriori cedono, e il cane crolla tra l'erba della foresta.

Rinfili l'arco in spalla e poi corri in mezzo agli alberi, nel tentativo disperato di approfittare del tempo guadagnato con l'eliminazione del capo-branco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 2 al

numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **73**.
Se va da 5 a 9, vai al **12**.



342

Lasci la cella e torni alla Camera di Stato dove il Lord Conestabile Nathor racconta quanto è successo alla regina. Preoccupata per la tua sicurezza, essa suggerisce che tu trascorra la notte alla Cittadella Reale come suo ospite. Accetti il suo gentile invito e godi della sua ospitalità e del banchetto dato in tuo onore. Poi, poco dopo l'alba, saluti con affetto la Regina e il tuo compagno, Lord Ardan, prima di dare inizio alla prossima tappa del tuo lungo viaggio verso casa.

La regina ha affidato al Lord Conestabile un Sigillo Reale e ha messo a tua disposizione una truppa di dieci cavalieri; Lord Nathor e i suoi uomini saranno per te sia delle guide che delle guardie del corpo lungo la strada per Vanamor, la capitale della confinante Palmyrion. Questa repubblica è alleata di Talestria, con cui confina ad est. Palmyrion ha anche solidi legami con la tua terra e tu aspetti con ansia di rinnovare la vecchia amicizia che ti lega al suo capo, l'Elettore Manatine.

In groppa a meravigliosi destrieri di Talestria, il tuo gruppo lascia la città di Garthen attraverso la Porta Orientale e si avvia verso il villaggio di Sharr. Qui attraversate il fiume Phoen per mezzo di un grande ponte di pietra. Dall'altra parte del ponte noti un segnale che indica verso est e recita: *Vanamor - 280 miglia*.

Vai al **210**.

343

È quasi mezzanotte quando raggiungi un ciglio da cui puoi vedere il potente Fiume Storn. La luce della luna inargenta l'acqua impetuosa e illumina un guado in un punto in cui è possibile attraversare questo flusso d'acqua particolarmente profondo e veloce. Lontano, all'orizzonte, si stendono le pianure di Slovia, pacifiche e invitanti. Desideri fortemente essere dall'altra parte, ma, malgrado il guado, non si tratta affatto di un'impresa facile. Appostamenti pesantemente fortificati si trovano nelle vicinanze del guado, e molte sentinelle dagli occhi acuti osservano il territorio nelle vicinanze del fiume, sia dall'una che dall'altra riva. Gli Eldenoriani sono a caccia di disertori, che qui potrebbero attraversare il fiume per passare nel territorio di Slovia, neutrale nella guerra contro Palmyrion. Dall'altra parte, i soldati di Slovia tengono gli occhi aperti per timore di qualche attacco o cenno d'invasione da parte dell'ostile paese confinante.

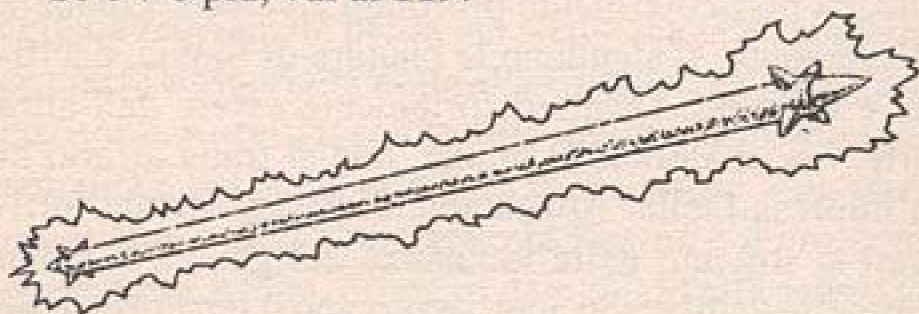
Osservi con pazienza il guado per più di un'ora, tentando di determinare il momento opportuno per fare

la tua mossa, ma ecco che, all'improvviso, la scelta ti viene tolta di mano. Non molto lontano, vedi una pattuglia Eldenoriana che avanza verso il ciglio su cui ti trovi. A meno che tu non ti allontani immediatamente, verrai scoperto e l'allarme verrebbe dato nel giro di pochi secondi.

Con tutto il coraggio che hai in corpo, sproni il cavallo e ti precipiti lungo il fianco della collinetta, direttamente in direzione del guado.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, aggiungi 1.

Se il totale ora è 2 o meno, vai al **218**.
Se va da 3 a 6, vai all'**87**.
Se è 7 o più, vai al **119**.



344

A poco a poco il dragone ferito cede. Scuote violentemente la testa come a voler scacciare il dolore, poi ti volta lentamente la schiena e torna a passi lenti e pesanti verso il suo branco.

Cogli questa opportunità per correre verso il Cancello dell'Ombra. Ma la manifestazione di Naar intuisce le tue intenzioni e invia uno stormo di Lavas a bloccarti il cammino. In pochi attimi i volatili formano una barriera all'entrata del Cancello, costringendoti così a indietreggiare. Sapendo che quei mostri volanti stanno bloccando la tua unica via di fuga da questo regno dell'incubo, estrai l'arma e ti scagli con violenza contro il nemico, in un tentativo di fare breccia nella linea difensiva.

Lavas:
Combattività 50 Resistenza 48.

Se vinci questo combattimento, vai al **145**.

345

La punta del vortice ti colpisce al petto, e in un attimo di puro terrore vieni trasportato in aria e poi scagliato con violenza contro la parete della fossa: perdi 10 punti di Resistenza (solo 6 se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas).

Se sei ancora vivo, se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e se hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole o più, vai al **149**.

Se sei ancora vivo ma non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, vai al **257**.

346 *(fig. 20)*

Dopo che anche l'ultimo dei Lavas è stramazzato a terra, finito dai tuoi colpi micidiali, ti rimetti a correre tra gli alberi. Ti addentri nella foresta voltandoti di tanto in tanto per assicurarti di non essere seguito da nessun orrore alato. Il cielo che si sta oscurando è libero, e tu prosegui facendoti strada tra i rami, sicuro di non venire scoperto ora che il folto del verde ti protegge.



(fig. 20) La lastra si sposta a rivelare una scala.

Raggiungi ben presto la radura e ti dirigi verso un masso che porta impressa l'orma di una mano. Posi la tua mano sopra questo incavo, che la calza come un guanto. Silenziosamente, una lastra di pietra scivola di lato a rivelare una scala che scende verso un passaggio tappezzato di mattoni neri. Entri e ti inoltri in questo tunnel a te familiare; copri circa un miglio prima di raggiungere la porta che si apre automaticamente al tuo arrivo. Oltre a essa si trova la Volta del Sole, la tua roccaforte personale. Qui si irradia una calda luce dorata: i raggi delle Pietre della Sapienza di Nyxator. Una volta al sicuro nella tua tana sotterranea, lasci che la luce benigna delle Pietre si riversi sul tuo corpo affaticato; in pochi battiti di cuore, la stanchezza si scioglie come neve al sole (recupera tutti i punti di Resistenza persi).

Rivitalizzato dall'influsso divino delle Pietre della Sapienza, spalanchi la porta della volta e vedi un giovane Maestro Ramas a guardia della scalinata che conduce alla torre. Si tratta di Volpe del Bosco, uno dei tuoi accoliti più dotati.

"Gr... Grande Maestro!" egli balbetta, non osando credere ai propri occhi. "Siete tornate! Sia resa grazia agli dei! Le nostre preghiere sono state ascoltate!"

Sorridi al giovane Ramas, i cui occhi sono ora lucidi di lacrime di gioia.

"Sì, Volpe del Bosco" rispondi, "sono tornato. E ora sconfiggiamo questo nemico e liberiamo la nostra terra dal male".

Vai al **180**.

347

Combatti con devastante abilità e, malgrado il gran numero di avversari, riesci ad eliminare fino all'ultimo quei segugi infernali. Non appena l'ultima bestia stramazza ai tuoi piedi, sproni il cavallo, ti allontani dal ponte e imbocchi il sentiero per la lontana città di Scade.

Ritornando alla locanda del Secchio Fortunato, comunichi la notizia del tuo sfortunato incontro al Castello di Tranius ai cinque soldati della guardia ancora in vita. Essi ascoltano scioccati, e scioccato è pure il locandiere, preoccupato per la sorte del Cavaliere Tranius.

"Non lo vedo in città da circa una settimana, ormai" dice, grattandosi il mento, un'espressione preoccupata negli occhi. "Non avevamo avuto sentore alcuno che al Castello stesse succedendo qualcosa di losco. Mi fa venire i brividi, credetemi!"

Vai al **246**.

348

Riconosci immediatamente il dolce viso di Gwynian il Saggio.

"Ancora una volta gli dei hanno fatto incrociare le nostre strade, Lupo Solitario" egli dice. "Vieni, dobbiamo discutere di molte cose".

Gwynian ti conduce attraverso un'arcata in una stanza adiacente. Qui vedi strani grumi di luce che fluttuano e illuminano un tavolo di pietra coperto di carte e pergamene.

"Molto bene, Gwynian, che notizie hai di Sommerlund?" chiedi con voce ansiosa.

"Gravi" egli risponde in un tono che non promette nulla di buono. Gwynian raccoglie un foglio dal tavolo e percorre con un dito le linee intricate e i calcoli che ne abbelliscono l'antica superficie ingiallita.

"Il dio delle Tenebre Naar ha aperto un Cancello dell'Ombra nei monti Durncrag, un corridoio tra il nostro mondo e il suo. Attraverso questo corridoio egli ha inviato uno stormo di creature alate - i Lavas - per assaltare il monastero. Il Cancello dell'Ombra si è aperto durante l'ultima luna piena, e da allora il Monastero Ramas è stato attaccato molte volte. I servitori di Naar hanno circondato il monastero e l'hanno isolato dalle forze di Re Ulnar, che ha ripetutamente tentato di mettere fine all'assedio. I tuoi Ramas hanno sopportato bene l'attacco, Lupo Solitario, ma si stanno indebolendo. Solo tu puoi salvarli, ora".

"Ma come?" chiedi, scosso dal resoconto degli eventi che si sono susseguiti durante la tua assenza dal monastero. "Se gli eserciti di Re Ulnar non riescono a porre fine all'assedio, come posso io sperare di salvare i miei confratelli?"

"Non disperare, Lupo Solitario" replica Gwynian in tono rassicurante. "Non tutto è perduto. Puoi salvare l'ordine dei Ramas chiudendo il Cancello dell'Ombra attraverso il quale Naar fa passare le sue creature".

Stai per chiedere al vecchio saggio come potrai compiere quest'impresa, ma la tua domanda viene bloccata da un gesto della sua mano.

"Abbi pazienza solo per un attimo, Lupo Solitario" egli dice, permettendosi un sorriso. "Io, umile Gwynian, sono in possesso del mezzo con cui tu potrai mandare all'aria i piani del dio delle Tenebre".

Vai al **100**.

349

Ti allontani dal bosco e avanzi tra i campi aperti in direzione di una fattoria situata al limitare della città. Qui, tra gli edifici di questa proprietà deserta, fai un'orribile scoperta. I resti carbonizzati di uomini, donne e bambini sono ammassati in un piccolo mucchio davanti all'entrata della fattoria. Trincee aperte piene di ossa annerite dal fumo e di teschi sono state scavate una accanto all'altra accanto alla casa, e carcasse di bestiame riempiono i fossi ai bordi della fangosa strada che conduce in città. Non c'è segno di vita, nemmeno il cantare di un uccello o il muggito di una mucca.

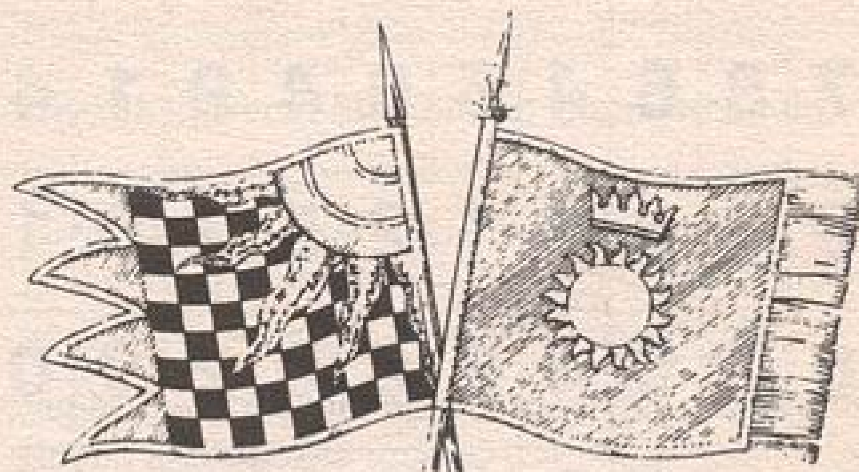
Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **325**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **23**.

350

Nell'attimo in cui il Cristallo del Sole attraversa il Cancello un'implosione assordante origina un vortice d'aria e fa schizzare in ogni dove schegge di roccia granitica. Per qualche attimo senti risuonare tra le colline un grido terribile: è la rabbia di Naar che si scatena per la sconfitta dei suoi dragoni. Tu stesso li hai consegnati all'oblio grazie allo straordinario potere del Cristallo del Sole. Il vortice continua a turbinare, ma con minore intensità, fino a quando il suo potere non cessa del tutto. Si restringe sempre di più fino a scomparire completamente.

Ritorni al monastero, dove vieni accolto da grida gioiose e applausi senza fine dai tuoi giovani guerrieri Ramas. Banedon e Rimoah si congratulano per la vittoria contro i servitori di Naar. La tua è un'impresa che sarà a lungo ricordata nella storia di Sommerlund e nelle leggende dei Ramas.



Congratulazioni, Grande Maestro Lupo Solitario. Ancora una volta hai trionfato sulle forze del dio delle Tenebre Naar. Sei un guerriero di eccezionale forza e abilità. Ma la guerra contro il Male deve ancora essere vinta. Una nuova, raccapricciante manifestazione di questo Male apparirà presto nel tuo mondo, e le tue abilità di Grande Maestro saranno messe alla prova come mai prima. Questa nuova sfida ti aspetta nella prossima avventura di Grande Maestro, intitolata:

Il destino del Lupo

TABELLA DEL DESTINO

5	4	3	1	6	5	3	4	3	1
0	8	6	1	7	4	8	0	6	7
7	8	6	4	5	0	4	9	1	4
9	3	8	6	1	2	8	1	0	1
8	7	9	4	2	6	0	2	9	0
2	9	5	7	8	5	7	5	8	5
9	4	6	0	5	1	2	6	3	7
2	8	6	2	8	2	5	8	2	5
3	0	9	8	6	5	4	7	1	8
8	6	0	6	7	4	1	2	5	0

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Ramastan.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Così ottieni il Rapporto di Forza.
3. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino ("N" indica i punti di Resistenza persi dal nemico, "LS" quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3, finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino	–11 o meno	–10/–9	–8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più
1	N –0	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9
	LS M	LS M	LS –8	LS –6	LS –6	LS –5	LS –5	LS –5	LS –4	LS –4	LS –4	LS –3	LS –3
2	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10
	LS M	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –5	LS –4	LS –4	LS –3	LS –3	LS –3	LS –3	LS –2
3	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11
	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –5	LS –4	LS –4	LS –3	LS –3	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2
4	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12
	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –4	LS –4	LS –3	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2
5	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14
	LS –7	LS –6	LS –5	LS –4	LS –4	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –1
6	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16
	LS –6	LS –6	LS –5	LS –4	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –1	LS –1	LS –1	LS –1
7	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18
	LS –5	LS –5	LS –4	LS –3	LS –2	LS –2	LS –1	LS –1	LS –1	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0
8	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M
	LS –4	LS –4	LS –3	LS –2	LS –1	LS –1	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0
9	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	N M
	LS –3	LS –3	LS –2	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0
0	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	N M	N M
	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0

N = NEMICO LS = LUPO SOLITARIO M = MORTO

L'ALBA DEI DRAGONI

18



lupo solitario

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu.
Il Nuovo Ordine dei Ramas è in pericolo! Il monastero è sotto assedio, e l'esercito di re Ulnar non è più in grado di soccorrerlo. Da Vadera, capitale del regno di Lencia in cui ti trovi, dovrai affrontare un lungo viaggio irto di pericoli - una vera e propria lotta contro il tempo - per correre in aiuto di Sommerlund e dei giovani Ramas, minacciati da mostruosi esseri creati dal genio malvagio di Naar, il potente dio delle Tenebre.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Lupo Solitario.

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-540-3

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu

DISCLAIMER

Queste scansioni sono da considerarsi come una copia di backup dei vostri libri originali della serie di LibroGame di Lupo Solitario, scritti da Joe Dever e pubblicati dalla Edizioni E.L.

Se non siete in possesso dei suddetti volumi, vi invito a cancellare questo file e gli altri da me condivisi, oppure recatevi presso una libreria per acquistarli.

Se siete pigri, li potete trovare nei seguenti siti:
http://www.internetbookshop.it/
http://www.ita-bol.com/

Non mi assumo la responsabilità per l'uso improprio di questo materiale da parte di terze persone.